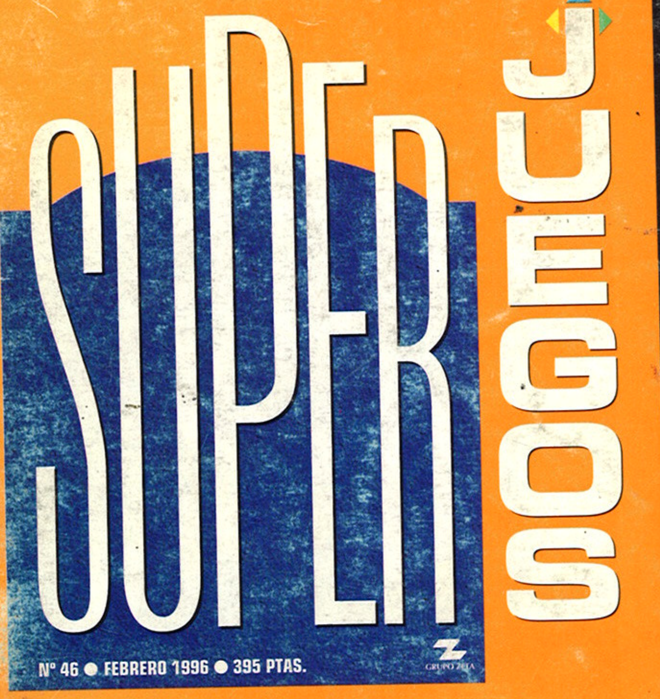


MANGA ZONE
FIST OF THE NORTH STAR DE SATURN

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
DOOM
WARHAWK

LOS MEJORES TRUCOS



LOS CUATRO BOMBAZOS del 96

PLAYSTATION
1 Street Fighter Alpha
ASI NACIO LA MITICA SAGA



SATURN
2 X-Men
LUCHA CONTRA LOS SUPER HEROES DE LA MARVEL



3
SNES
Secret of Evermore
DESCUBRE LA NUEVA AVENTURA DE SQUARE



KRAZY



4
PLAYSTATION
Krazy Ivan
DESDE RUSIA CON ROBOTS

IVAN

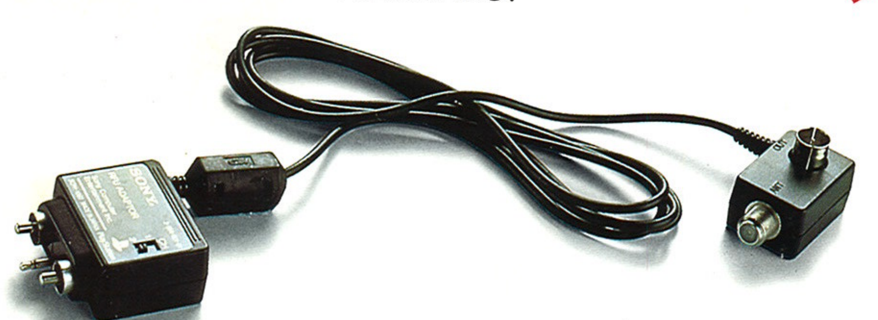




CONTROLLER. UN CONTROLADOR EXCEPCIONAL DE DISEÑO AERODINÁMICO Y GRAN TAMAÑO. RADICALMENTE ESTILIZADO, SUS ASAS ENCAJAN PERFECTAMENTE EN LAS MANOS PROPORCIONANDO UN ACCESO FÁCIL Y CÓMODO A LOS 4 BOTONES DE ACCIÓN. EL CONTROL MÁS FIABLE JAMÁS CREADO.

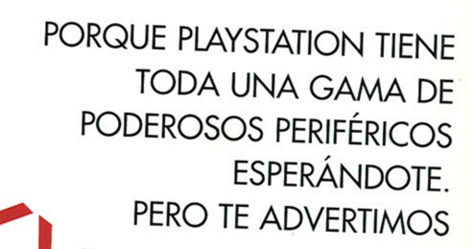


MEMORY CARD. TARJETAS DE MEMORIA PARA GRABAR Y GRABAR TUS PARTIDAS. NO NECESITAN PILAS YA QUE UTILIZAN LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA "FLASH". 64 KBYTES DE CAPACIDAD CON ALTA VELOCIDAD DE ACCESO A 10 KBYTES POR SEGUNDO.



ADAPTADOR RFU. EL ADAPTADOR QUE PERMITE LA CONEXIÓN DE PLAYSTATION A CUALQUIER TIPO DE TELEVISOR.

UEDARÁ INTACTA # AUNQUE TU



PORQUE PLAYSTATION TIENE TODA UNA GAMA DE PODEROSOS PERIFÉRICOS ESPERÁNDOTE. PERO TE ADVERTIMOS



Cualquier duda que tengas sobre Playstation,



MENTE ESTALLE, TU MEMORIA Q
CABLE DE CONEXIÓN. EL CABLE DE CONEXIÓN PERMITE QUE DOS JUGADORES, CADA UNO CON SU PLAYSTATION Y TELEVISIÓN, JUEGUEN PARTIDAS SIMULTÁNEAS. JUEGOS MANO A MANO CON GRÁFICOS A PANTALLA COMPLETA.
SONY
PlayStation
OPEN
2
SONY
PlayStation
RATÓN. UN RATÓN CON ALFOMBRILLA PARA MOVIMIENTOS MÁS VELOCES Y PRECISOS. CON DOS BOTONES PARA MÁS OPCIONES DE JUEGO.
QUE SU PODER PUEDE LEVANTARTE LA TAPA DE LA CABEZA. CD DEMO DE REGALO. (1 AÑO DE GARANTÍA)
A
B
C
D
SONY
MULTITAP. ESTE PERIFÉRICO MULTIPLICA LAS POSIBILIDADES DE JUEGO DE LA CONSOLA, PERMITIENDO JUGAR A VARIOS JUGADORES A LA VEZ.
puedes consultarla en el Teléfono 902 102 102.
PlayStation
TM

SUMARIO

46

FEBRERO 1996



Cada vez nos resulta más complicado seleccionar un juego como el protagonista indiscutible de cada mes. Por esa razón en SUPER JUEGOS hemos optado por tirar por la calle de enmedio, y por eso hemos catapultado al lugar preferente de la revista a cuatro grandes juegos. En primer lugar KRAZY IVAN, una nueva joya para PlayStation que abre una nueva dimensión de juegos para la consola de Sony. Seguimos con X MEN, un beat'em-up antológico e innovador para Sega Saturn. SECRET OF EVERMORE recoge el testigo que en su día dejó ILLUSION OF TIME y, por último, y desde los arcades, nos llega S. F. ALPHA.

EN PORTADA

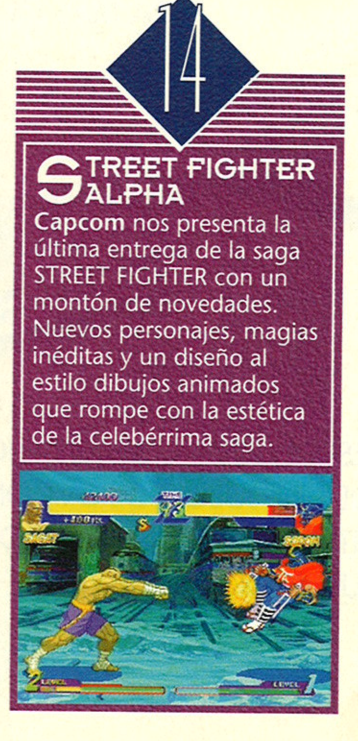
12 SECRET OF EVERMORE

The Elf os ofrece las primeras imágenes de la joya de **Square** totalmente traducida al castellano. Una aventura que bebe de los usos y maneras que SECRET OF MANA impuso en su momento. No os lo perdáis.



14 STREET FIGHTER ALPHA

Capcom nos presenta la última entrega de la saga STREET FIGHTER con un montón de novedades. Nuevos personajes, magias inéditas y un diseño al estilo dibujos animados que rompe con la estética de la celebérrima saga.



SUPER PREVIEWS

18 BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
Segunda parte de uno de los juegos estrella que acompañó el lanzamiento de ***PlayStation***. Toda una demostración de las capacidades gráficas de la máquina.

22 MAGIC KNIGHT RAYEARTH
Una conversión de manga cuyos preciosistas gráficos os harán abrir la boca. Programado por chicas.

24 TOTAL NBA
Baloncesto con la espectacularidad que aportan las nuevas tecnologías. *Made in* **Sony**.

28 MAUI MALLARD
Disney y ***Super Nintendo***, una alianza que da frutos como este gran juego protagonizado por el irascible Pato Donald.

30 PHILOSOMA
Un espectacular matamarcianos de ***PlayStation*** que cuenta con un diseño impresionante y una jugabilidad épica.

32 MICKEYMANIA
Primero nos asombraron en los 16 *bits*, y ahora **Travellers Tales** recogen su obra maestra para trasladarla a ***PlayStation***.

34 DESCENT
De nuevo ***PlayStation*** nos obsequia con un nuevo clónico de DOOM.

35 RISE 2 RESURRECTION
Segunda entrega del famoso RISE OF THE ROBOTS que, afortunadamente, no tiene nada que ver con su precedente.

REVIEWS

56 PINOCHO
El alter-ego de **Nemesis** nos asombra con la calidad de los gráficos de su juego.

60 DISCWORLD
Nadie como **R. Dreamer** para cantar y contar las excelencias de esta colosal aventura.



X-MEN
Los usuarios de *Saturn* están de enhorabuena, ya que uno de los mejores y más impactantes juegos de lucha del momento estará disponible en *Saturn* en breves fechas. Jugabilidad y calidad por encima de todo. Imprescindible.



42
DOOM
PlayStation se pone sus mejores galas para acoger a uno de los clásicos contemporáneos sin discusión. La creación de **ID Software** aparece en *PlayStation* en su mejor entrega para consola. Apartado sonoro magistral.



48
KRAZY IVAN
Un espectacular juego en perspectiva subjetiva con gráficos vectoriales que pondrá los pelos de punta a todos los amantes de los juegos de «robozes». Multitud de enemigos y ambiente gráfico y sonoro magistral.



52
GALACTIC ATTACK
La recreativa de **Taito** ha sido convertida para *Saturn* en lo que es, sin duda, su mejor matamarcianos hasta la fecha, y difícilmente superable por ulteriores producciones. Mágico y sorprendente.



64 WARHAWK
Un *shoot´em-up* vectorial para ***PlayStation***.

68 PARODIUS
Gracias **Konami** por hacernos revivir la magia de este juego. Mitad GRADIUS, mitad fantasía.

72 GOAL STORM
Conocido en Japón como WINNING ELEVEN, **Konami** vuelve a dar la talla en este género.

76 TWISTED METAL
El típico juego que precisa de paciencia para llegar a asimilar todas sus virtudes.

80 GOWCAIZER
Un típico y tópico juego de lucha para ***Neo Geo*** con el aval de **Technos.**

84 REVOLUTION X
Aerosmith, Acclaim y **Rage** hacen del *scaling* y el rock una auténtica joya.

86 DARIUS GAIDEN
Un matamarcianos de corte clásico que agradará a los amantes de este género.

88 MICROMACHINES 2
Más vale tarde que nunca. **Codemasters** produce su juego estrella para ***Super Nintendo***.

90 SIM CITY
La estrategia en su estado puro. Los usuarios de ***Saturn*** no deben pasarlo por alto.

92 FIFA 96
Saturn y ***PlayStation*** también disfrutan de las características del juego de **EA.**

SECCIONES

- 8 Noticias
- 116 Manga Zone
- 120 A Pie de Pista
- 124 Amigamanía
- 128 Retroviews
- 132 Línea Directa



GAME MASTER
TOY STORY. Apuntaros el nombre de este juego porque probablemente no hayáis visto nada parecido hasta el momento en una consola de 16 *bits*. Echad una ojeada a sus pantallas y veréis realmente por qué decimos esto.



94 F1 G.P.
Diseño y estética inspirada en la Fórmula 1. Innumerable detalles del «Gran Circo».

98 PGA 96
La veterana saga de **EA** inicia su andadura en los soportes de 32 *bits*.

100 SPAWN
Todd McFarlane ve como su héroe del comic se desenvuelve con toda soltura en ***SNES***.

104 OFF WORLD INTERCEPTOR
Ya lo conocemos en su versión ***3DO***, y ahora le ha llegado el turno a ***Saturn***.

106 SEPARATION ANXIETY
Spiderman y Venom unidos esta vez contra el poder malvado de Carnage.

108 AAAHH!! REAL MONTERS
Basado en la serie de **Canal** + MI PROFE ES UN MONSTRUO y para ***SNES***.

REVIEWS 8 BITS

110 POWER RANGERS
Los patanes con mallas dejan paso a sus robots en lo que es su mejor juego hasta la fecha.

112 FIFA 96
Game Boy también tiene potencia suficiente como para disfrutar de este título.

113 MORTAL KOMBAT 3
El mito contemporáneo de la lucha *one on one* llega a la portátil de **Nintendo**.



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: José Luis del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 31 79

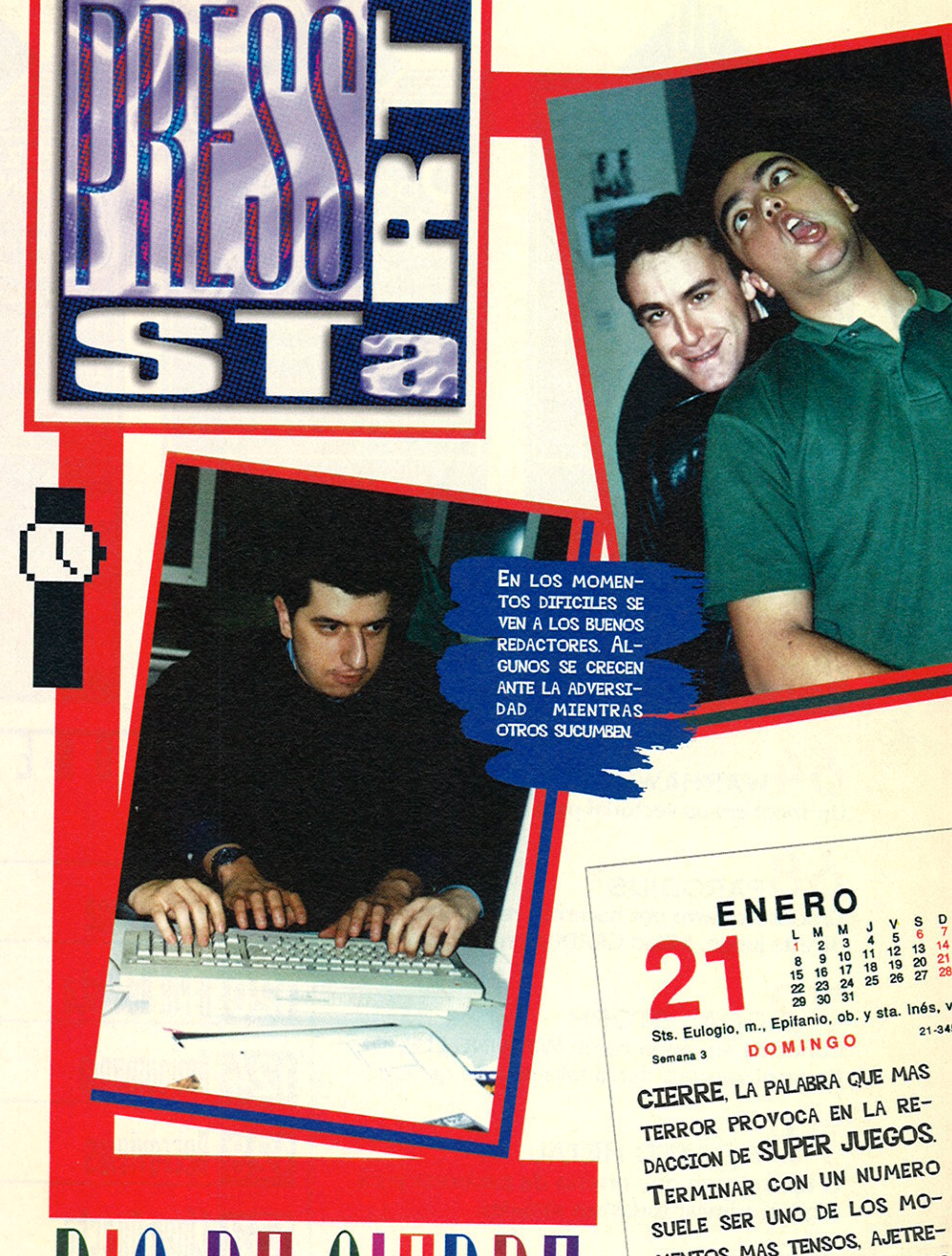
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 45
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



En los momentos difíciles se ven a los buenos redactores. Algunos se crecen ante la adversidad mientras otros sucumben.

ENERO
21
Sts. Eulogio, m., Epifanio, ob. y sta. Inés, v
Semana 3 DOMINGO 21-345

DIA DE CIERRE

CIERRE, la palabra que mas terror provoca en la redaccion de SUPER JUEGOS. Terminar con un numero suele ser uno de los momentos mas tensos, ajetreados y temibles de nuestras vidas. En esta carrera contra el tiempo, alguien perdera algun dia la vida (o lo que es peor, su empleo).



Es odiado por unos y adorado por otros: es el Super Golfo, un ser ruin e impresentable que pone a cada uno en su sitio.





Nuestro director de arte obliga a sus peones a realizar actos innombrables. Todos sufren el lado mas duro del diseño.

Apoyar al mas necesitado es la clave de un buen trabajo en equipo. «Todos para uno y uno para urgencias». Ese es nuestro lema.

La Linea Directa y los Supertrucos requieren de sus responsables muchas horas de lectura. Esto y Marca son lo unico que leen.

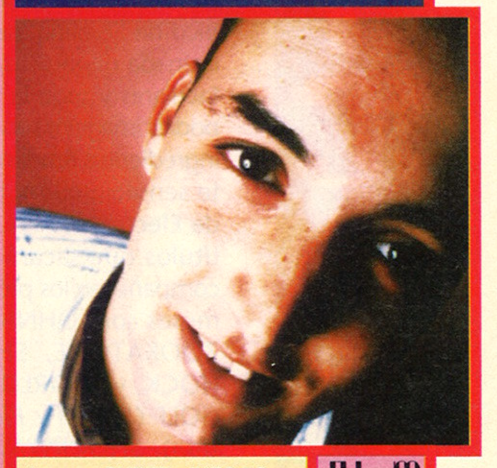
Asikitanga se encarga tambien de encontrar los ganadores de los concursos. En un dia recibe mas cartas que en toda su Mi-

Una fiel imagen de ese concepto empresarial que dice que hay que estar encima del que trabaja. Tres mirando y uno trabajando.

MIL GRACIAS A TODOS

EDITORIAL

En primer lugar, todos y cada uno de los que hacemos posible esta revista queremos agradeceros el apoyo que nos habéis prestado en estos últimos meses, que ha hecho que nos convirtamos en la revista número 1 entre las que tratan el mundo de los videojuegos. Tras un montón de meses evolucionando poco a poco, incluyendo nuevas secciones, acercándoos a los entresijos del videojuego, incluso tratándoos de formar en la prehistoria del videojuego, parece que por fin muchos escépticos han logrado identificarse con nuestra revista. Una cosa os aseguramos, que nadie crea que con esto nos vamos a quedar estancados, os prometemos mejorar día a día, o por lo menos tratar de hacerlo, para no defraudaros nunca. En fin, en este número, después del frenesí navideño, os hemos preparado un montón de artículos y novedades para que podáis seguir alimentando a vuestras consolas. Lo dicho, ¡muchas gracias a todos!



EL MISTER

Aunque **SUPER JUEGOS** ha logrado vender mas que nadie en estos ultimos meses, nuestro Director no termina de levantar cabeza. Nadie sabe lo que ronda por ella, pero creemos que esta se esta inclinando hacia una linea mas moderna y audaz. ¡¡¡Animo muchacho estamos contigo!!!.

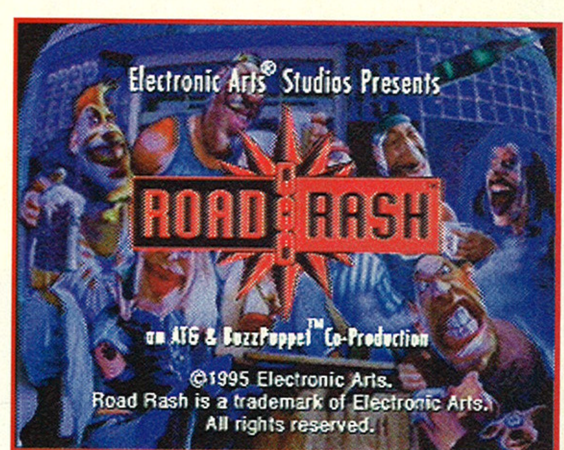
NOTICIAS

ROAD RASH DEJARA HUELLA EN PLAYSTATION

Los afortunados poseedores de ***PlayStation*** tendrán dentro de muy poco tiempo un motivo más parar correr como locos de alegría. La razón es la llegada a los 32 *bits* de **Sony** de la conversión del extraordinario ROAD RASH de ***3DO***, el mejor juego de carreras y motos de toda la historia de las consolas. Para aquellos que ya conocieran este juego, la versión para ***PSX*** es un calco de la de ***3DO,*** y cuenta, por lo tanto, con la misma calidad gráfica, potente banda sonora, idénticos modos de juego, circuitos, corredores y motos. Tráfico típico de Semana Santa, triquiñuelas nada deportivas, caídas espectaculares y toda la velocidad que podáis imaginar son algunos de los ingredientes fundamentales de este sensacional programa de **Electronic Arts.** Otros títulos que sacará dicha compañía en los próximos meses son JOHNNY BAZOOKATONE, SHELLSHOCK y WORLD CUP GOLF (***Saturn*** y ***PlayStation***), SHOCKWAVE ASSAULT, VIEWPOINT y WING COMMANDER III para ***PlayStation***, y, por último, PRIMAL RAGE para ***Saturn***.



Tras su exitoso paso por Mega Drive y 3DO, el mítico ROAD RASH está preparado para dar el gran salto a PlayStation. El juego de Electronic Arts tendrá una apariencia casi idéntica a la versión de la 32 bits de Panasonic y Goldstar y conservará los modos de juego, velocidad y jugabilidad ya conocidos por todos.



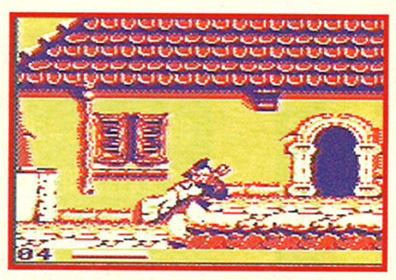
Además de este fantástico ROAD RASH, la compañía norteamericana Electronics Arts tiene previsto lanzar títulos como VIEWPOINT, PRIMAL RAGE, SHELLSHOCK, WING COMMANDER III, JOHNNY BAZOOKATONE, WORLD CUP GOLF y SHOCKWAVE ASSAULT. Saturn y PlayStation serán los grandes beneficiados de esta lista.

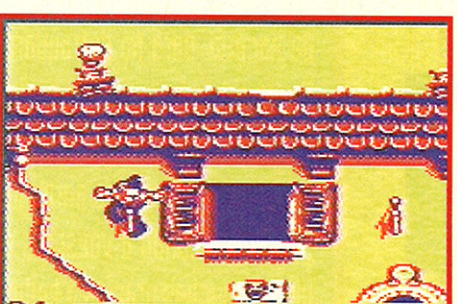




NINTENDO

PINOCHO METE SU NARIZ EN GAME BOY





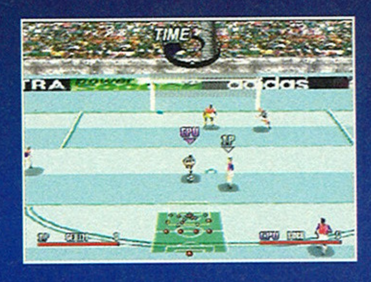
El pequeño Pinocho, uno de los más grandes y populares personajes de la factoría **Disney**, contará, en breve, también con una versión para la portátil de **Nintendo.** En líneas generales, y salvando las distancias lógicas entre ambos sistemas, esta entrega para ***Game Boy*** será similar a la de ***SNES***, de la que podéis leer un detallado comentario en este número de **SUPER JUEGOS**. En cualquier caso, en nuestro próximo número os ofreceremos una interesante *preview* de este juego apadrinado por **Disney Interactive** y **Nintendo**.



Los usuarios de Game Boy también podrán disfrutar de esta gran aventura de Walt Disney llamada PINOCHO.

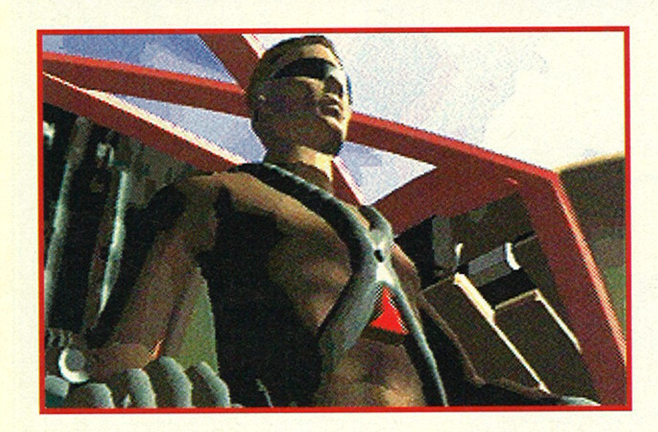


PSYGNOSIS SE PONE LAS BOTAS

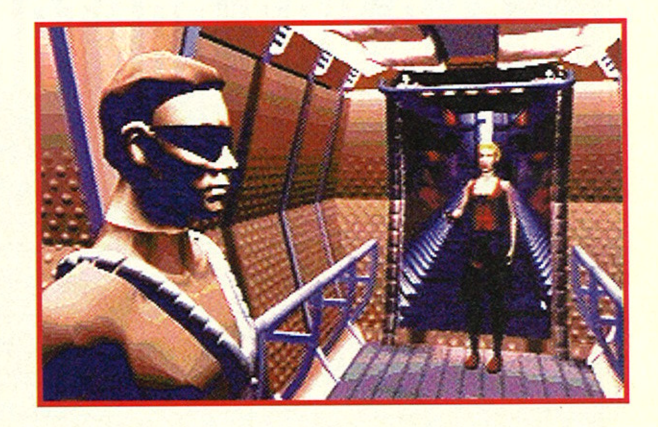


No, no estamos hablando de la opípara cena que se metieron entre pecho y espalda **Carolyn Seager, Susan Campbell, María Jesús López** y algunos afortunados miembros de esta redacción. No, nos estamos refiriendo a POWER SPORT SOCCER un espectacular juego de fútbol creado por la compañía **Psygnosis** para *PlayStation*. Aunque aún se encuentra en proceso de programación, este juego presenta una aspecto impresionante y, según parece, será una explosiva mezcla de simulador y arcade. Además de un auténtico placer para los ojos POWER SPORT SOCCER posee una enorme jugabilidad, un gran realismo en la animación de los jugadores y una velocidad perfecta para el desarrollo de este deporte. Equipos de todo el continente, varias competiciones, posibilidad de competir varios jugadores simultáneos y otros mil detalles que le pueden convertir en el número uno de su género.





CYBERIA para PlayStation es una espectacular aventura gráfica en 3D con la que viviremos todo tipo de mociones y situaciones. Este es sólo uno de los muchos títulos que, en un futuro no muy lejano, la compañía Arcadia distribuirá en nuestro país. La cantidad esta vez sí se ve acompañada de la calidad.



SOFTWARE

ARCADIA ARRAMBLARA EN TODOS LOS GENEROS

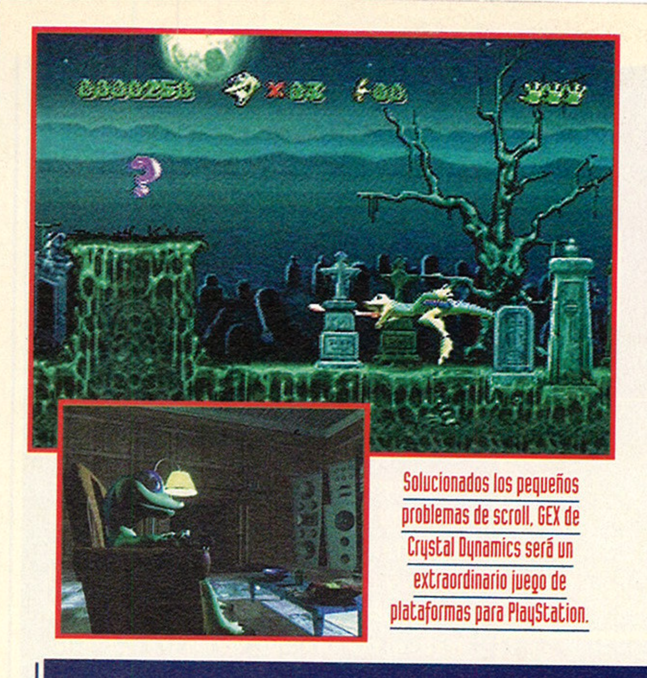
El catálogo de **Arcadia** amenaza con convertirse en algo parecido al listín de las Páginas Amarillas. Muchos títulos y muchas novedades para todos los gustos y sistemas, harán en los próximos meses de esta compañía un importante punto de referencia cuando hablemos de ***Saturn*** y ***PlayStation***. Para ambas consolas saldrán nada menos que CYBERIA, CASPER, DESCENT 2, AFTERMATH, TRUE PINBALL, VR BASEBALL, RISE 2- THE RESURRECTION y REVOLUTION X. Por si esto os pareciera poco, sólo para ***PlayStation*** habría que añadir a la lista JUPITER STRIKE, POWERSERVE, ZERO DIVIDE, INTERNATIONAL CAMPIONSHIP SOCCER y ALIEN TRILOGY. Para terminar con esta enorme lista, también se incluyen entre ellos algunos lanzamientos que, de momento, sólo saldrán ***Saturn***, como es el caso de WATERWORLD y MORTAL KOMBAT 2. Como podéis comprobar por la cantidad de títulos y la calidad de las pantallas, **Arcadia** acaparará la atención tanto de medios de información como de usuarios.

REVOLUTION X featuring AEROSMITH





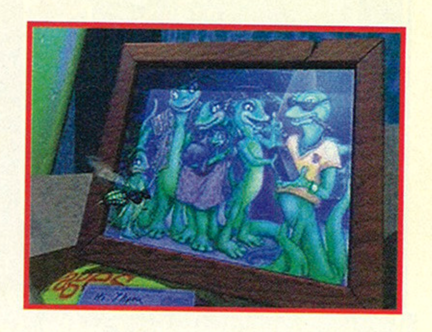
Con la banda sonora del grupo norteamericano AEROSMITH, REVOLUTION X para PlayStation será un réplica exacta de la popular recreativa. Un juego con mucho disparo en el que no falta el humor y, como no, los mejores temas de uno de los grupos más cañeros del panorama musical actual.



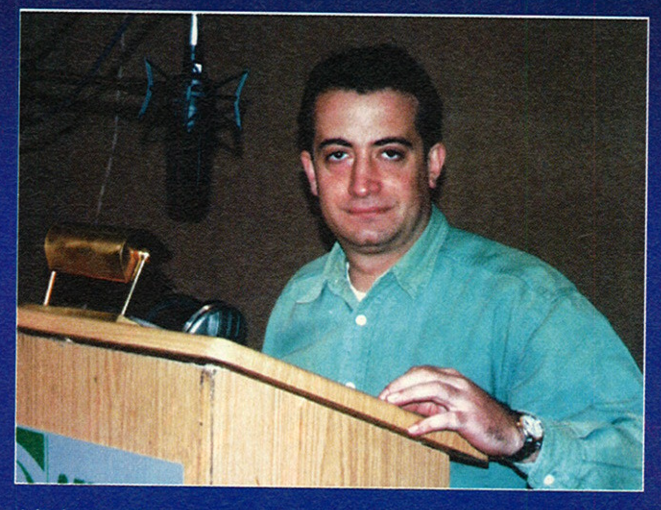
Solucionados los pequeños problemas de scroll, GEX de Crystal Dynamics será un extraordinario juego de plataformas para PlayStation.

SUBETE POR LAS PAREDES CON GEX Y PLAYSTATION

Hace algún tiempo tuvisteis la oportunidad de conocer la versión de GEX para *3DO*, pues bien, ahora tendréis una nueva oportunidad de revivir las correrías de esta divertida lagartija en una versión para ***PlayStation***. Solucionados aquellos problemas de *scroll*, la nueva versión de este juego de plataformas contará con el mismo diseño gráfico, una estructura igual en las fases, una formidable banda sonora y unos efectos especiales y voces llenos de simpatía.

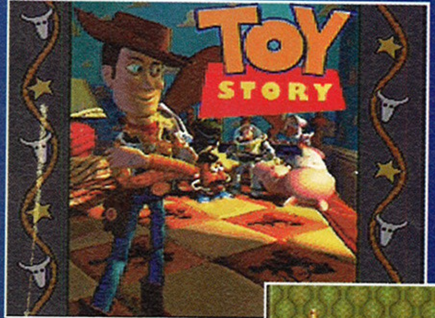


SEGA LLEVARA LA VOZ CANTANTE



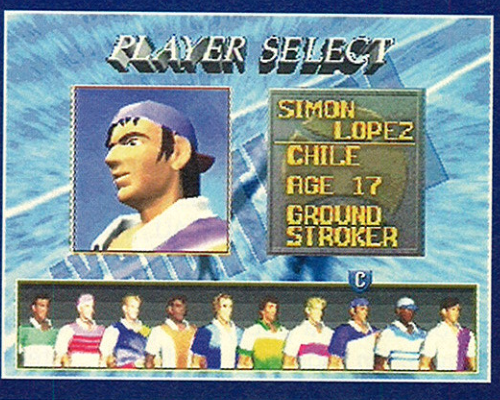
J. J. Santos, el popular periodista deportivo de Tele 5, será el encargado de poner las voces y los comentarios al juego de Saturn EURO 96. Este será el nombre que recibirá en dicha consola el juego conocido en PC y PlayStation como ACTUA SOCCER.

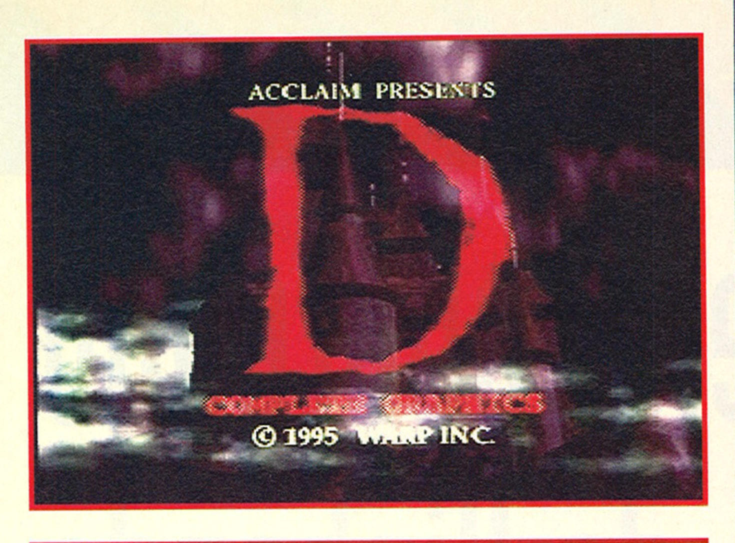
Así es, porque **Sega** se acaba de apuntar otro tanto al fichar a **J. J. Santos**, el popular periodista deportivo de **Tele 5**, para poner las voces y el pulso narrativo al juego de fútbol EURO 96. EURO 96 será el nombre que recibirá en ***Saturn*** el programa ACTUA SOCCER de **Gremlin**, y contará con todos las selecciones del mundo aunque, claro está, tendrá un torneo especial con todos los equipos, jugadores y sedes de la Eurocopa de Inglaterra. De momento, lo que os podemos adelantar es que en el apartado de voces y comentarios EURO 96 se saldrá de todo lo que hemos conocido hasta ahora, y que sentará las bases de futuros programas. Dejando a un lado el fútbol, **Sega** lanzará en los próximos meses dos títulos de enorme calidad: TOY STORY para ***Mega Drive*** y VIRTUAL OPEN TENNIS. TOY STORY de **Disney Interactive** cuenta con 32 megas y, técnicamente, es de los mejores juegos de ***Mega Drive*** que hemos visto en los últimos años. En cuanto a VIRTUAL OPEN TENNIS, se trata de un espectacular programa basado en mundo del tenis.





Estas son dos de las grandes sorpresas que Sega nos guarda de cara a los próximos meses: TOY STORY para Mega Drive y VIRTUAL OPEN TENNIS para Saturn. Ambos programas cuentan con muchas posibilidades de convertirse en los líderes indiscutibles de su género en la 32 bits de Sega. Y si no mirad la sección THE REAL GAME MASTERS.



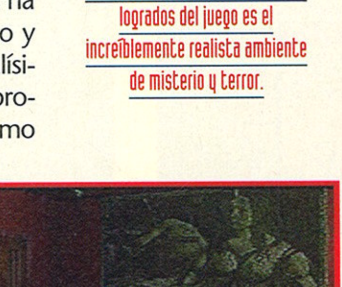


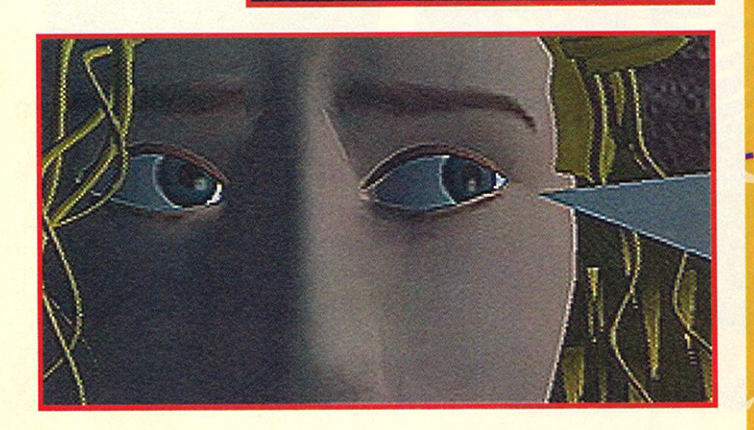
LA AVENTURA GRAFICA EN 3D MAS TERRORIFICA DEL AÑO SE LLAMARA D.

Los aficionados a las aventuras gráficas en 3D tendrán dentro de muy poco tiempo una extraordinaria ocasión para demostrar su inteligencia e intuición con el terrorífico D. Programado por **Warp** y próximamamente distribuido en Europa por la prolífica compañía **Acclaim**, D es un juego originario de ***3DO*** que dará el salto en dos nuevas y esperadas versiones para ***Saturn*** y ***PlayStation***. **Kenji Eno**, un prestigioso programador que levanta pasiones en Japón, ha tomado parte en este proyecto y ha logrado imprimir su especialísimo e inconfundible sello a la producción, dotándola de un realismo y de una tensión ambiental casi única en su género. Este juego cuenta con todas las papeletas para convertirse en todo un número 1.



D'S DINER, que será más conocido como D, cuenta entre sus creadores con programadores con un gran prestigio en tierras niponas. Uno de los aspectos más logrados del juego es el increíblemente realista ambiente de misterio y terror.





El secreto mejor guardado de Nintendo



Tras el éxito sin precedentes alcanzado por ILLUSION OF TIME, todos nos preguntábamos cuál iba a ser el próximo título traducido totalmente al castellano por Nintendo. Los nombres que se barajaban eran EARTHBOUND, CHRONOTRIGGER y SECRET OF EVERMORE. La triple balanza se inclinó a favor de la producción de Square USA.











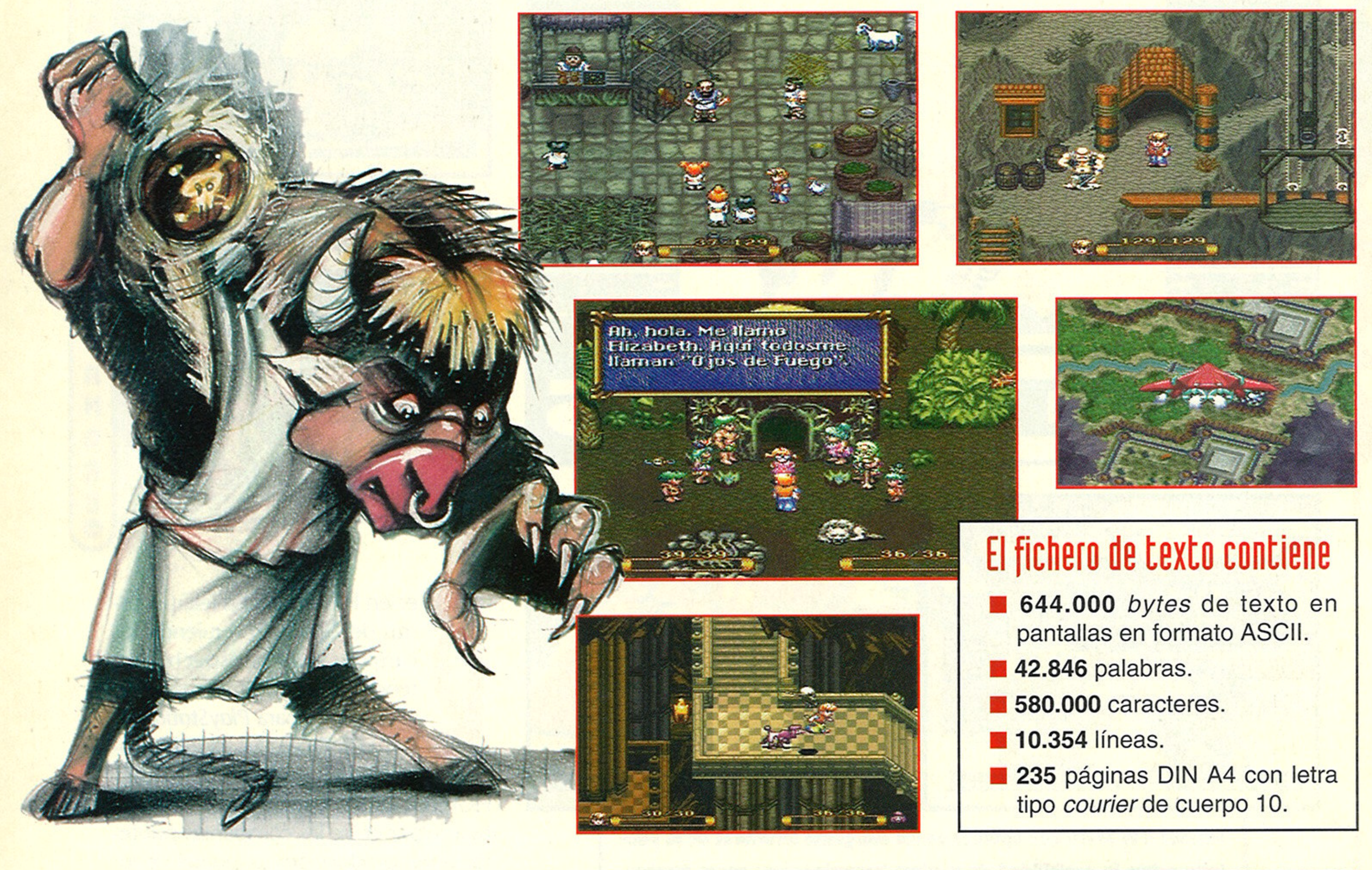
MUSICA
JEREMY SOULE

TRADUCCION
LUISA BERNSTORFF
KARINA ORTIZ

En los créditos de **SECRET OF EVERMORE** podéis ver a dos de las máximas responsables de la perfecta traducción al castellano. Luisa Bernstorff se encargó de todo lo concerniente a la traducción, y Karina Ortiz, Marketing Assistant de Nintendo, coordinó todo el proyecto y la creación del libro de pistas.

SECRET OF EVERMORE





El fichero de texto contiene

- **644.000** *bytes* de texto en pantallas en formato ASCII.
- **42.846** palabras.
- **580.000** caracteres.
- **10.354** líneas.
- **235** páginas DIN A4 con letra tipo *courier* de cuerpo 10.





Gracias al éxito cosechado por el mencionado *Action RPG* de **Enix** traducido al castellano por **Nintendo España** (25.000 unidades vendidas), los usuarios de ***SNES*** van a poder disfrutar con otro gran lanzamiento que está causando furor en **Estados Unidos**. No en vano ha sido programado íntegramente por programadores de ese país. Nos estamos refiriendo a **SECRET OF EVERMORE.**
Siguiendo las pautas en cuanto a desarrollo de SECRET OF MANA, los programadores de **Square USA** han creado un completísimo *Action RPG* que nos traslada a un mundo mágico llamado Evermore dividido en cuatro grandes zonas (Prehistoria, Antigua, Gótica y Omnitopia), y que está protagonizado por un mozalbete y su mascota canina.
S. O. E. cuenta con 20 localizaciones distintas, 4 enemigos principales, 45 enemigos secundarios (a los que te enfrentarás en más de 1000 peleas en cada pa[rtida]) y 20 enemigos de final de fase. O[...] de las grandes novedades es la posi[bili]dad de mezclar hasta 24 ingredientes

がなの



COMBOS





Gracias a la barra que aparece en los márgenes inferiores de la pantalla existe la posibilidad de realizar impresionantes súper combos.



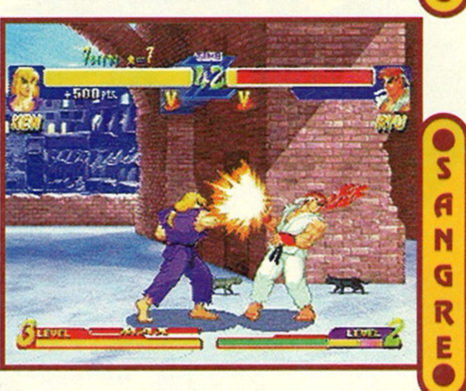
Cada luchador posee distintos tipos de súper combos, que además podrán ser de tres niveles diferentes. A mayor nivel de barra, más daño recibirá vuestro adversario.







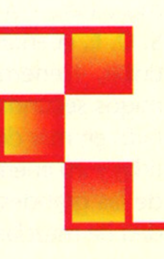
DEFENSA

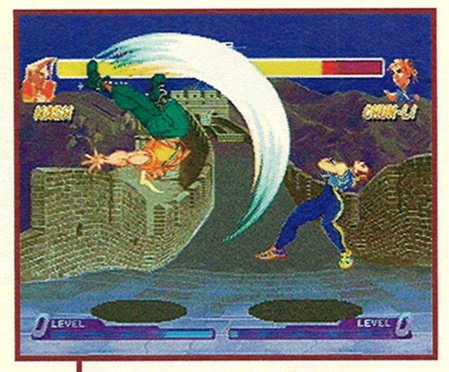


SANGRE

Recién llegado de las lejanas tierras de Oriente y siguiendo los caminos más insospechados, tenemos en nuestras manos la versión final para *PlayStation* de **STREET FIGHTER ALPHA**, conocido en Japón como STREET FIGHTER ZERO. **Capcom** está dispuesta a seguir entre las compañías punteras en la producción de juegos de lucha y, como era de esperar, ha tenido que recurrir a uno de sus títulos emblématicos para conseguirlo. **STREET FIGHTER ALPHA** se sitúa cronológicamente, dentro de la historia del juego, justo antes de STREET FIGHTER 2. De ahí que Charlie, gran amigo de Guile, esté aún con vida ya que, por si no lo recordáis, Guile intentaba en **SF2** vengar la muerte de éste. No es éste el único personaje nuevo, Guy y Sodom (ambos de FINAL FIGHT) también se han incorporado a la dsiciplina de SF junto a una fémina llamada Rose, que con sus poderes psíquicos hará todo lo posible para derrotar a M. Bison. Otros caracteres del juego, Birdie y Adan, tan sólo habían aparecido en el primer STREET FIGH-







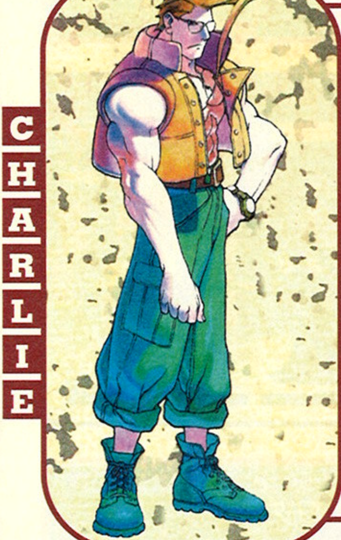


CD ROM
PLAYSTATION
CAPCOM



CHARLIE

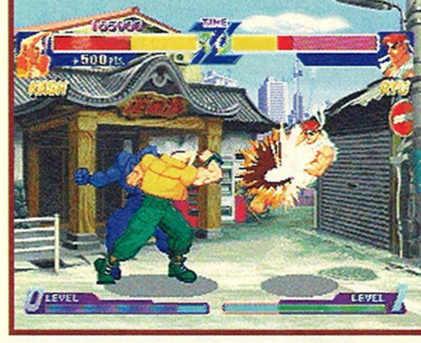
En la versión japonesa aparece con el nombre de Nash. Es amigo de Guile desde los tiempos del Vietnam. Al finalizar el juego, aunque venza a Bison, morirá irremisiblemente a manos de este individuo.

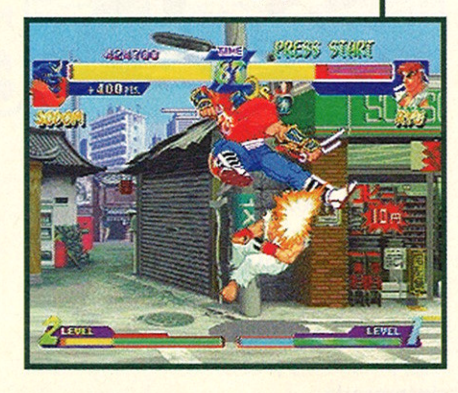






SODOM

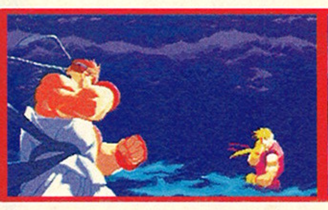
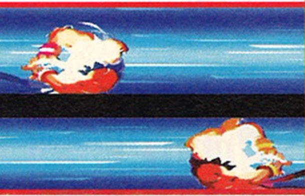
Procedente de FINAL FIGHT, este siniestro personaje ha sufrido diversos traumas psicológicos (se dice que Scope le robó la moto) y ha cambiado su estilo de lucha. Es el único que se levanta asestando golpes.





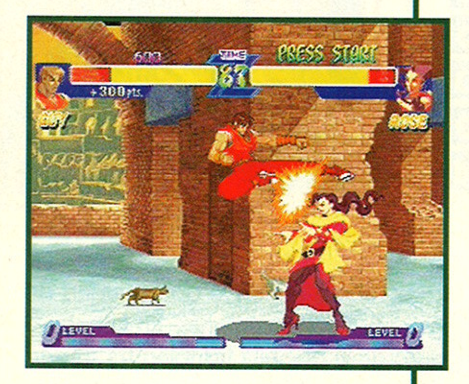
TER y ahora tienen la oportunidad de rememorar viejas glorias. En cuanto al resto de la plantilla también ha sufrido diversos cambios en su aspecto y en la adquisición de nuevas técnicas de ataque. Sin duda uno de los aciertos de **S.F.A.**, es el estilo que se ha elegido para diseñar tanto a los personajes como los fondos. Akuma y Bison son los enemigos finales del juego. Ambos pueden ser seleccionados, siempre que haya un poco de suerte, escogiendo la interrogante al seleccionar un luchador. No son estos los únicos cambios que ha realizado **Capcom** respecto a otros títulos de la saga. A parte de los *combos* se han introducido otros golpes, los *súper combos*, que son una de las bazas

intro







más espectaculares de todo el juego. Básicamente son muy parecidos a los que ya encontrábamos en STREET FIGHTER THE MOVIE, aunque a mí particularmente me gustan mucho más los de esta versión. Para aquellos combatientes que quieran tener alguna ayuda extra en los primeros asaltos existe la posibilidad de escoger una opción denominada *Autodefense*, que les permitirá recibir ocho impactos en un *round* sin sufrir daño alguno al defenderse automáticamente su luchador. El único inconveniente de esta modalidad es que los golpes especiales sólo podrán ser de nivel 1. La sangre también ha hecho su aparición en esta entrega, lo que supongo será bien recibido por muchos de vosotros. Por último, recordaros que en la versión japonesa de **STREET FIGHTER ALPHA** viene información de dos juegos de **Capcom** que aún no han salido al mercado, RESIDENT EVIL (BIOHAZARD en Japón) y STREET FIGHTER THE MOVIE. Un saludo cordial a Lázaro, nuestro Pepe Gotera particular, por su colaboración desinteresada.

R. DREAMER & DOC





TRAINING





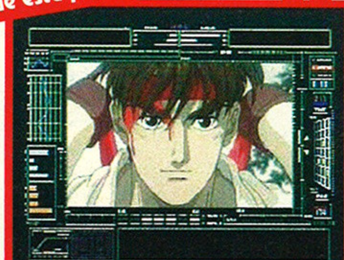
AKUMA



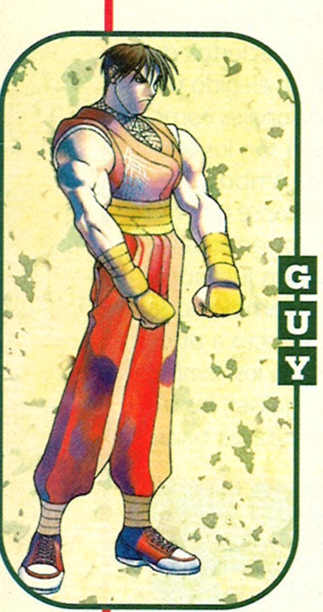


EXTRA

El CD japonés contiene la demo de dos primicias de Capcom. BIOHAZARD (RESIDENT EVIL en Occidente) y S.F. THE MOVIE, juego basado en el manga de esta popular saga.







GUY

Sus golpes nos recuerdan al estilo que tenía en FINAL FIGHT, donde formaba parte del trío protagonista. La patada voladora o el helicóptero son todavía tan efectivos como entonces.

STREET FIGHTER ALPHA

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

Airbag no disponible





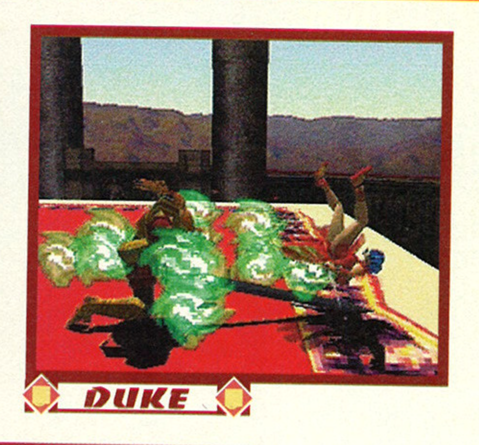







SOFIA


EIJI


DUKE

INTRO

Takara ha vuelto ha sorprendernos con un excelente título para *PlayStation*.

La ambientación gráfica y musical ha superado con creces lo visto en la primera entrega.



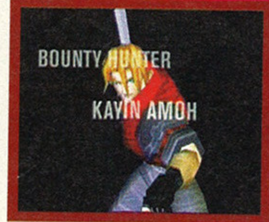








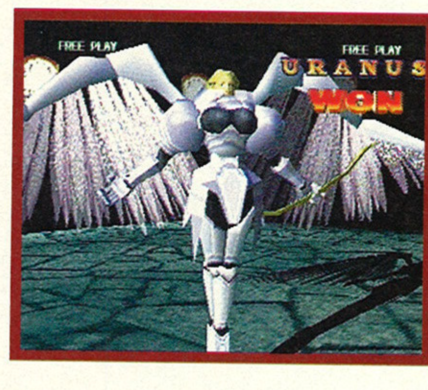






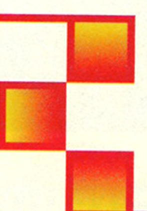


Por fin tenemos en nuestras manos la versión final de BATTLE ARENA TOSHINDEN 2. **Tamsoft Corporation**, grupo programador de la compañía nipona **Takara**, ha vuelto a ser el encargado de dar forma a la segunda parte del título que abrió fuego para *PlayStation*. **Capcom** también ha colaborado en la elaboración del juego, quizá dando algún consejillo gracias a su larga experiencia en este terreno ya que, al contrario de lo que pasó con la primera entrega, esta vez sí han tenido la delicadeza de lanzar la versión recreativa. Por desgracia no hemos tenido noticia de su existencia en las salas de nuestro de país hasta el momento. Con **BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 Takara** ha vuelto a dar la campanada introduciendo una serie de innovaciones que mejoran notablemente el aspecto gráfico y la jugabilidad de esta entrega. Los tres nuevos personajes, Tracy, Chaos y un viejo conocido de la afición, Gaia, y el nuevo aspecto que presentan los veteranos imprimen cierto aire de novedad. El catálogo de golpes también ha sido ampliado para cada luchador, y en concreto se ha añadido una nueva barra de energía que irá aumentado su nivel al ejecutar golpes especiales. Una vez llegue a su máxima potencia se podrán lanzar infernales golpes contra el adversario. Pero la espectacularidad de **B.A.T.2** no reside únicamente en la diversión de aporrear a los contrincantes con semejantes barrabasadas. Si os dedicáis a contemplar los distintos cambios en la iluminación de ciertos escenarios, podéis quedaros alucinados. De repente pasa una nube frente al sol y todo se oscurece levemente, o un estallido de luz os muestra la belleza de



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2







NUEVOS LUCHADORES

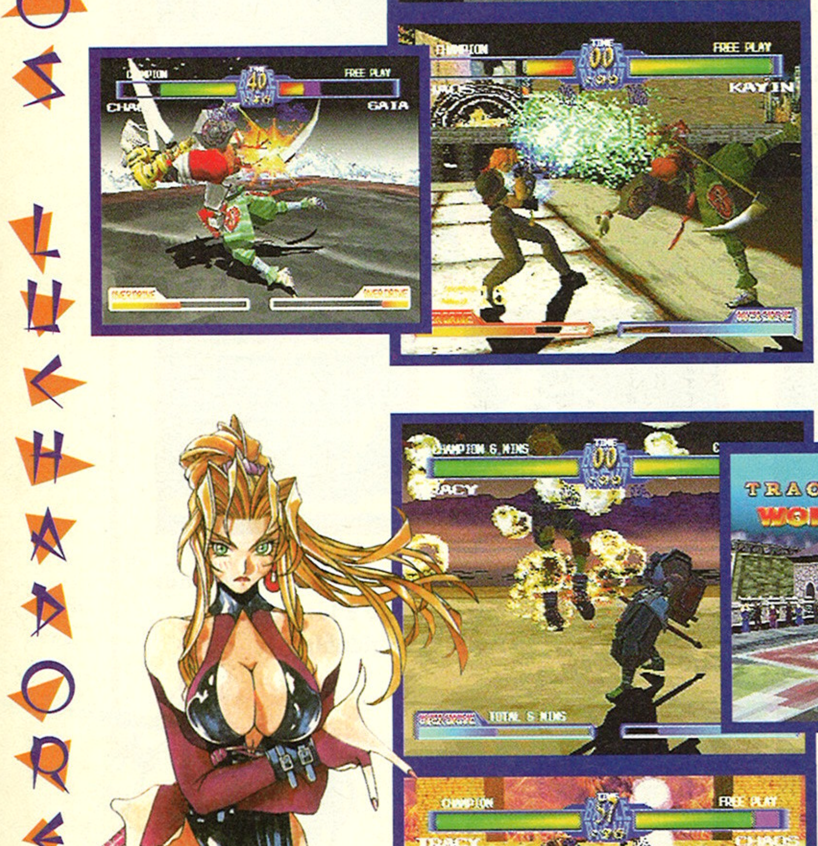




CD ROM

- PLAYSTATION
- TAKARA





CHAOS

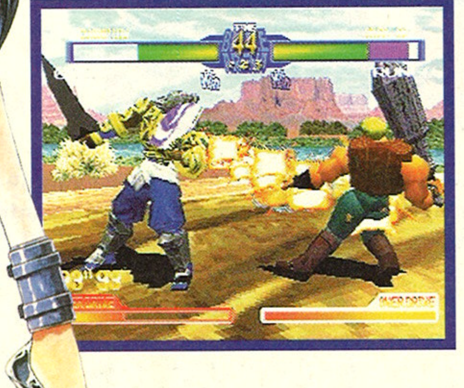
Tras pasarse largos años en los campos de trigo de Ucrania, este repugnante individuo ha decidido darle un uso más práctico a su afilada y peligrosa guadaña.



TRACY

Procede del cuerpo antidisturbios de la policía de Tokio. En sus brazos lleva acopladas dos porras eléctricas que no duda en usar cuando las cosas le van mal en el ring.





GAIA

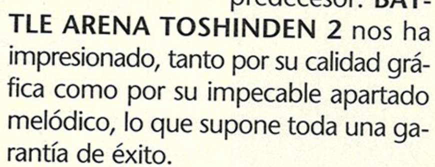
El anterior jefe final del juego ha remodelado su imagen pública. A pesar de que su aspecto no es tan amenazador, sigue siendo temible cuando combate.



este juego en todo su esplendor. Esto contribuye también en el tamaño y consistencia de las sombras de los personajes, sin duda uno de los aspectos más trabajados de este lanzamiento. Los fondos también han sufrido un pequeño repaso aumentando el efecto 3D si lo comparamos con el primer B. A. TOSHINDEN al colocar un mayor número de elementos decorativos en su diseño. Todas estas mejoras no habrían sido posibles si los programadores no hubieran sacrificado la velocidad de animación del juego, 30 frames por segundo. A pesar de todo esto no repercute para nada en la jugabilidad del juego, pues los combates son incluso más intensos que en su predecesor. **BATTLE ARENA TOSHINDEN 2** nos ha impresionado, tanto por su calidad gráfica como por su impecable apartado melódico, lo que supone toda una garantía de éxito.

R. DREAMER

















FULL BATTLE En esta modalidad tendréis la oportunidad de luchar contra todos los personajes del juego. Y como postre disfrutar contemplando a los dos nuevos jefes finales de B. A. T. 2, Uranus y Master, con un aspecto envidable.







VS HUMAN Imprescindible en cualquier juego de lucha. ¿Quién no disfruta zurrando como un poseso a sus seres más queridos sin peligro alguno?







VS COMPUTER Aquí podréis hacer gala de vuestro dominio del juego eligiendo a placer cuál ha de ser vuestro contrincante sin tener que esperar horas y horas a que aparezca en el juego.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2



SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

ESPN espn2 Extreme Games™

ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**,

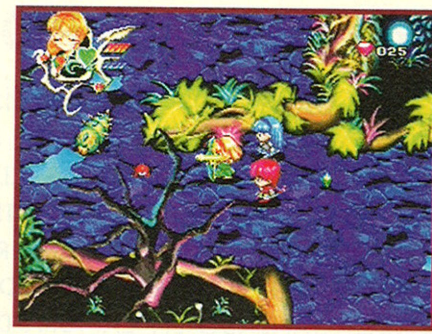




INTRO

Los seguidores de la serie de televisión o el manga gozaran en este cd de todos los capitulos al completo.







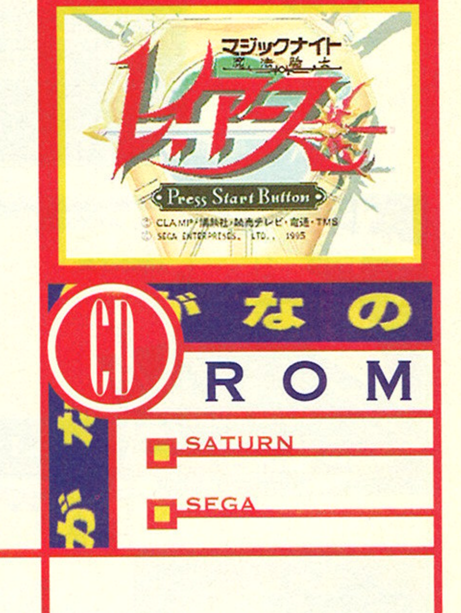
los graficos de este juego de *SATURN* dejan claro que un juego de rol no siempre tiene graficos cutres.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH









Aunque poco conocido en España, **MAGIC KNIGHT RAYEARTH** es un manga de gran éxito en Japón. Creado por **Clamp Studio**, este es uno de los pocos cómic que, al igual que **RANMA 1/2** o **SAILOR MOON**, está dibujado por chicas y va destinado a un público más bien femenino, aunque les guste a todos. Este grupo de chicas es responsable de títulos como **RG VEDA** o **TOKIO BABYLON** y, curiosamente, casi nadie ha visto ni una foto de las componentes de dicho estudio. Basado principalmente en la serie de televisión del mismo título, nos llega esta adaptación para ***Saturn***, en la línea habitual de juegos como **ZELDA** o **SECRET OF MANA**. En él conduciremos a las tres protagonistas trasladadas mágicamente desde la torre de Tokio a una nueva y extraña dimensión. Lo primero que destaca es su exuberante entorno gráfico, con un colorido deslumbrante y multitud de pequeños detalles como animaciones en los decorados. La música cambia dependiendo del lugar en el que nos encontremos, y acompaña perfectamente a la acción. El juego esta repleto de múltiples efectos gráficos, espectaculares enemigos y efectos de luz más comunes de ver en ***PlayStation***. La mejor noticia de todas es que **Sega** traerá a nuestro país este fenomenal *RPG*. Hasta entonces, disfrutad de estas pantallas.

THE PUNISHER





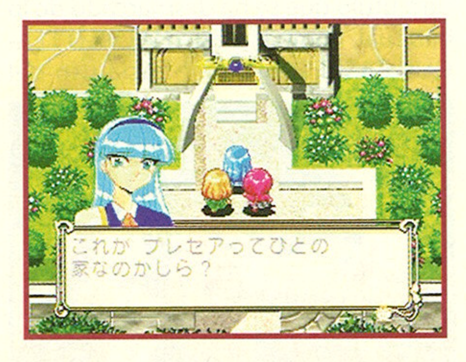




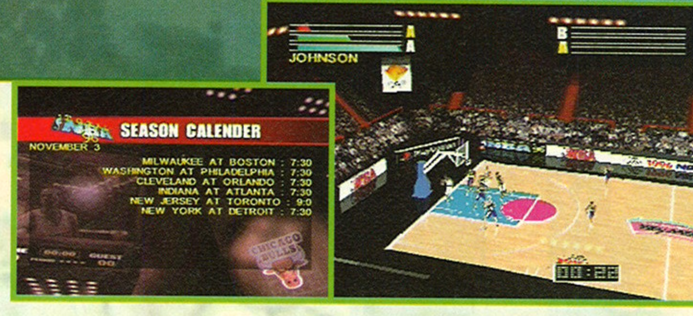


Algunos aspectos tecnicos y graficos del juego recuerdan misteriosamente a ASTAL, otro exito en japon.

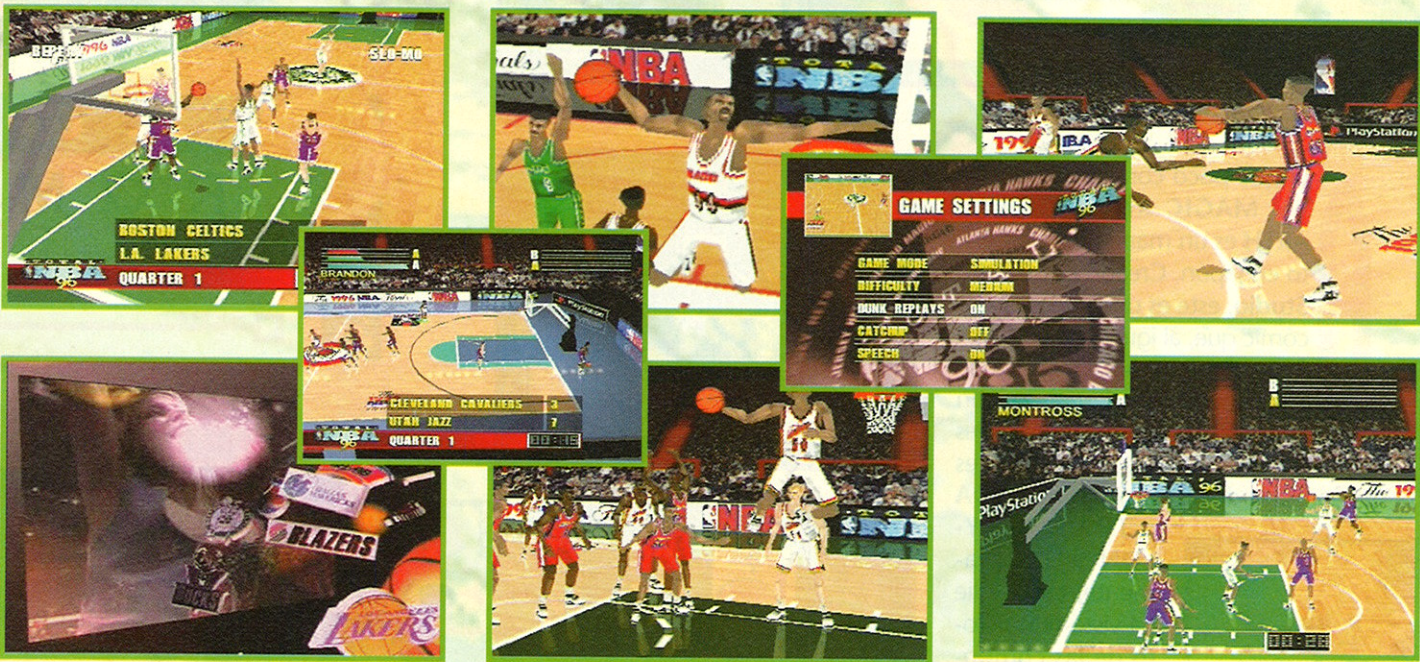












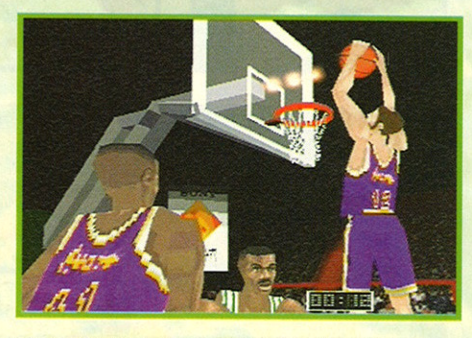
TOTAL NBA

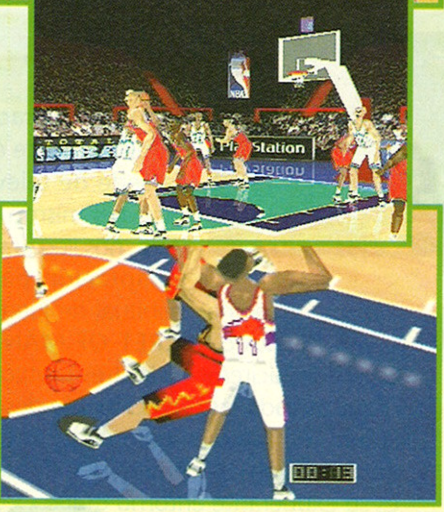


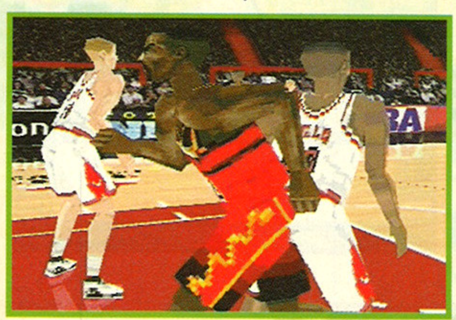
Si nos fijamos atentamente llegaremos a ver las muelas postizas de los jugadores.

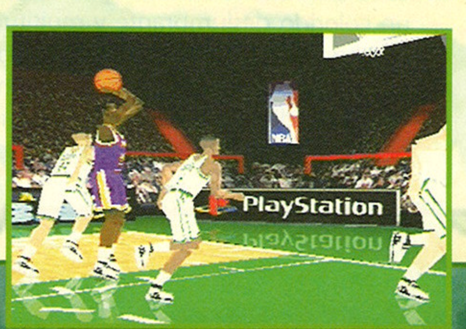


El baloncesto es posiblemente, junto al fútbol, uno de los deportes que más veces ha sido representado en el mundo de los videojuegos. Ya consolas como la ***Atari 2600*** o la ***Intellivision*** de **Matel** contaban con pseudo-juegos de baloncesto en los que el parecido con el deporte original era, como cabía esperar, más bien escaso. No fue hasta la llegada de títulos como WORLD SERIES BASKETBALL para ***Spectrum*** o INTERNATIONAL BASKETBALL para ***Commodore*** cuando se sentaron las características principales que durante años se han mantenido en la programación de este tipo de títulos. Ahora podemos recordar juegos como LAKERS VS CELTICS de **Electronic Arts** (con sus posteriores versiones) o el TECMO NBA para ***Super Nintendo***, entre muchos otros por supuesto, aunque todos con la misma técnica que en su día propusieron los mentados títulos para ***Commodore*** y ***Spectrum*** (y alguna que otra ***coin-op*** que ahora mismo no acertamos a recordar). Después ha habido algún que otro título que se ha desmarcado de lo habitual, como el clásico WORLD LEAGUE BASKETBALL que hacía uso del











poco explotado *Modo 7* de **Super Nintendo**, aunque por lo general, y como ya hemos comentado, los diseñadores preferían simplemente mejorar lo ya establecido sin meterse en complicaciones tecnológicas.
Pero con la llegada de las nuevas consolas de 32 *bits* la cosa ha cambiado notablemente. El mundo de las 3D, que ya recaló en campos como el motor y el fútbol, intenta hacerse un hueco ahora en las canchas de baloncesto. IN THE ZONE de **Konami** es uno de los primeros títulos que aparecen utilizando esta técnica, aunque sin duda el más espectacular es el título que nos ocupa, **TOTAL NBA**.
Este juego, además de permitirnos jugar con cualquier equipo de la **NBA**, nos hará disfrutar de lo lindo con sus espectaculares gráficos, sus impresionantes pabellones y sus inmejorables animaciones. Despúes de haberlo ojeado, creemos estar ante el más realista de los juegos de baloncesto aparecidos, algo a lo que contribuyen activamente sus efectos de sonido así como algún que otro efecto gráfico de lo más impresionante. Si no lo creéis, atentos a los reflejos de luz so-

CAMARAS

COVER HIGH



COVER LOW



Como todo buen juego 3D que se precie, se nos permite elegir entre todo tipo de vistas disponibles, incluida la manual, que nos permitirá observar desde cualquier ángulo y distancia todo aquello que deseemos.

ONE PLAYER



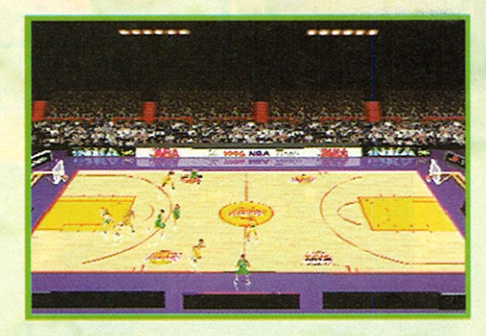
UP COURT



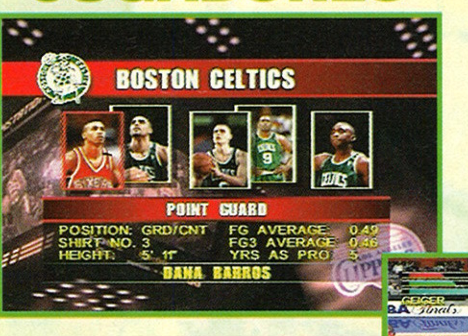
PANORAMICA

En los dos imágenes que aparecen bajo estas líneas podemos observar la escasa visibilidad que se nos ofrece en la última fila de butacas del gallinero. Si somos un poco listos, podremos conseguir un sitio en el mismísimo aro visitante.





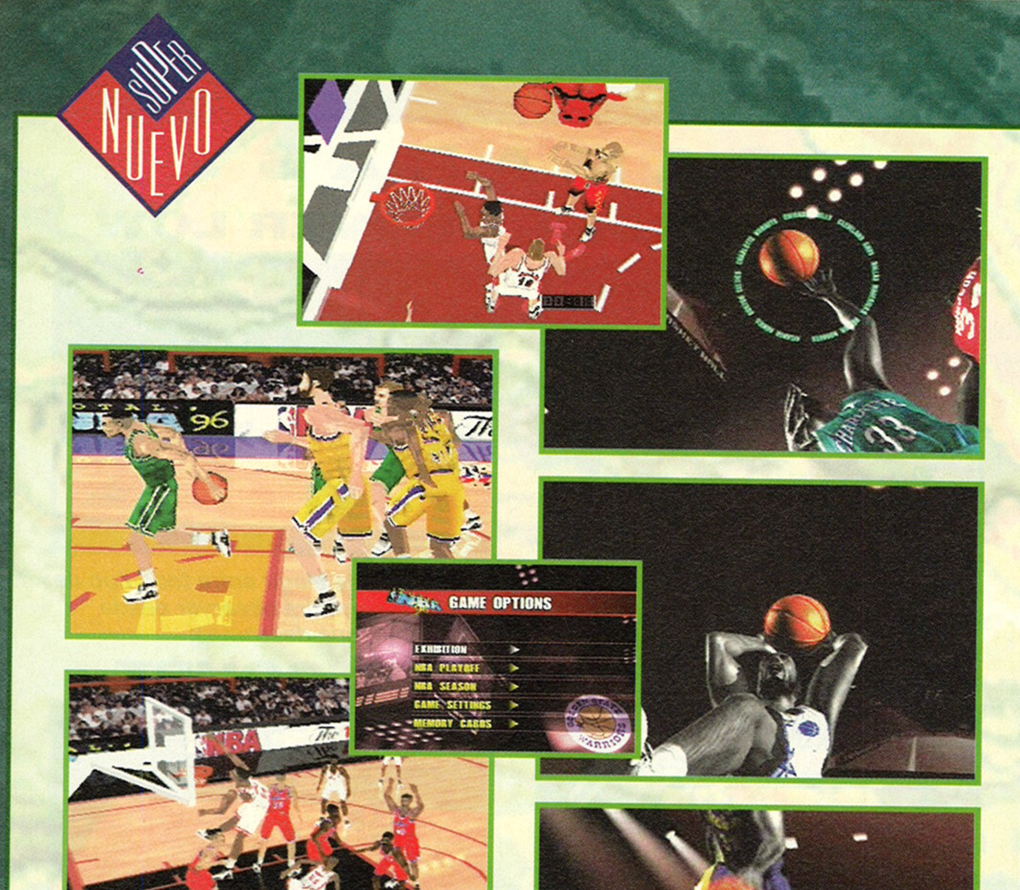
JUGADORES







SUPER NUEVO



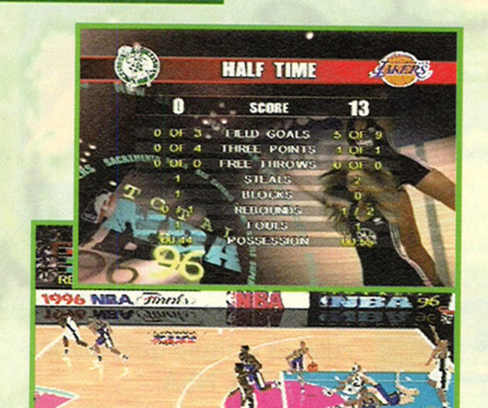
CARAS

Se ha incluido la cara de los juadores más famosos de la NBA. En la foto, Divac a punto de comerse la cámara.



















bre la pista, sin duda de lo mejorcito que hemos podido ver. La *demo* del juego es otro de los puntos fuertes de esta maravilla, todo un alarde de definición y dinamismo a la que tan sólo su corta duración le hace perder algunos enteros. Por supuesto, todo esto lo comentamos tras haber testeado una versión *beta* en la que todavía existen notables defectos, y sobre la que imaginamos se harán todavía muchos cambios. Paciencia que está al llegar, y nosotros estaremos aquí para contártelo.

«AIR» MAYERICK

UNOS CD-ROM QUE NO TE PUEDES PERDER

¡COLECCIÓNALOS!

Sabrás,
cómo funcionan las cosas

explorarás,
un navío de guerra del siglo XVIII

descubrirás,
todas las partes del cuerpo humano

conocerás,
el mundo de las ciencias y el universo

y aprenderás
el significado de las palabras

DAVID MACAULAY — CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS

Mi Primer Diccionario Interactivo, Genial y Alucinante

STEPHEN BIESTY — EXPLORA EL BARCO Y CONVIÉRTETE EN POLIZÓN

EL CUERPO HUMANO

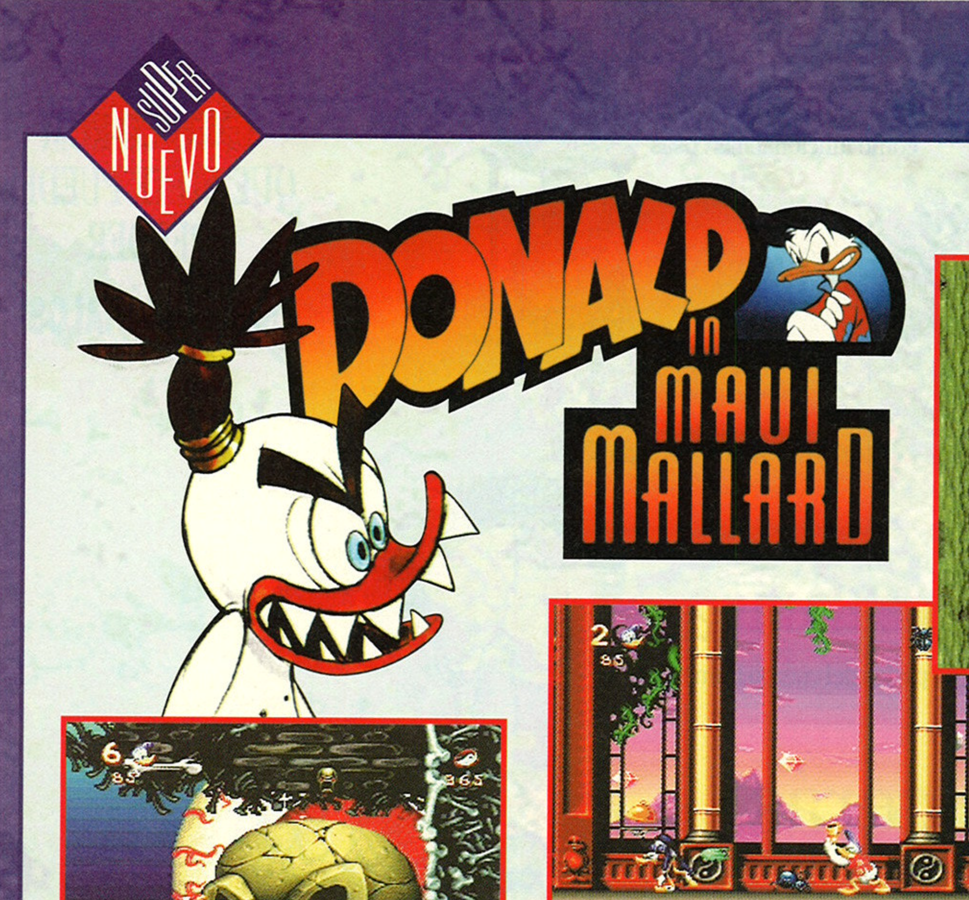
ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA

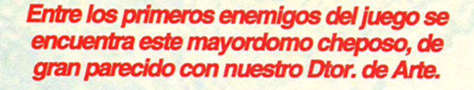


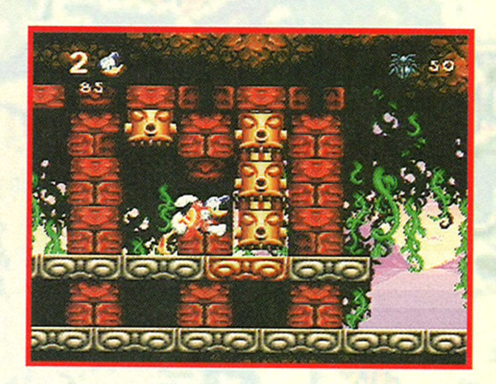
Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono **902 23 95 80**







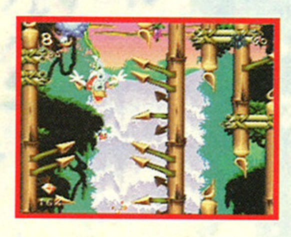


Entre los primeros enemigos del juego se encuentra este mayordomo cheposo, de gran parecido con nuestro Dtor. de Arte.

MAUI MALLARD

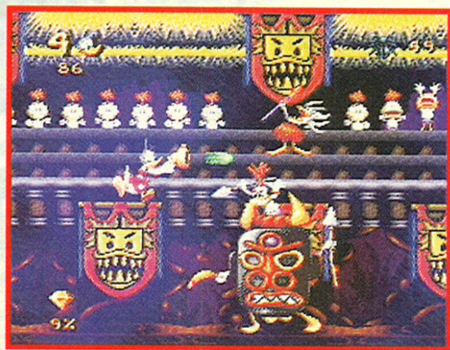


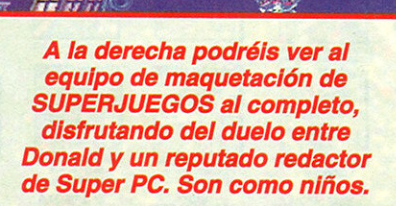












A la derecha podréis ver al equipo de maquetación de SUPERJUEGOS al completo, disfrutando del duelo entre Donald y un reputado redactor de Super PC. Son como niños.

Tras constituirse como uno de los mayores bombazos del pasado año para *Mega Drive*, todo parece indicar que Marzo será el mes elegido por **Nintendo España** para lanzar oficialmente en nuestro país la adaptación a *Super Nintendo* de **MAUI MALLARD**. Así se llama el último juego de **Disney Interactive** y la prueba más palpable de como el buen trabajo de unos programadores puede hacer que un juego que parecía inmejorable pueda superarse aún más, tanto en el aspecto ténico como en el contenido. Los responsables de este pequeño milagro no son otros que **Eurocom**, autores de títulos como SUPER DROPZONE o POWER DRIVE, y que han aprovechado al máximo el potencial que les brindaba *Super Nintendo* para mejorar **MAUI MALLARD** hasta alturas inimaginables, empezando por el aspecto gráfico, en el que destaca el colorido de escenarios y personajes, así como la utilización de diversos filtros y *Ghost Layering* para crear una atmósfera inquietante acorde con las diferentes fases del juego. Todo ello amenizado con una de las mejores bandas sonoras jamás creadas para *Super Nintendo*, que incluye todo tipo de variaciones sobre el tema principal del juego, desde Jazz hasta tenebrosas melodías que ambientan el juego como po-



F A S E S



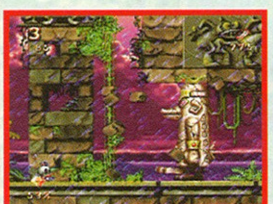
Además de las mejoras gráficas y sonoras, la versión *Super Nintendo* de MAUI MALLARD incluye fases totalmente inéditas, como la vertiginosa ascensión de Donald por el interior de un volcán o el rescate de los Muddrakes mediante un arriesgado ejercicio de *puenting*.



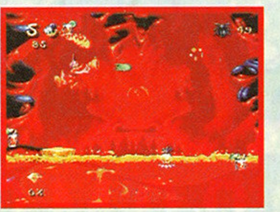




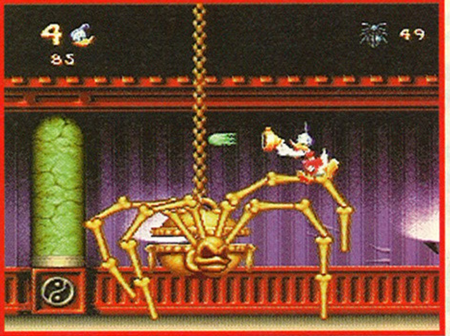
La novía de The Scope demuestra su ferocidad devorando con denuedo a algunos miembros de la tribu Muddrake. Es un poco fea, pero besa como nadie.

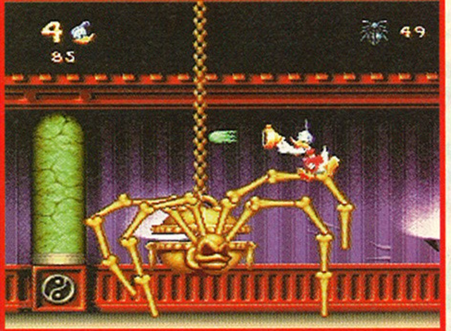


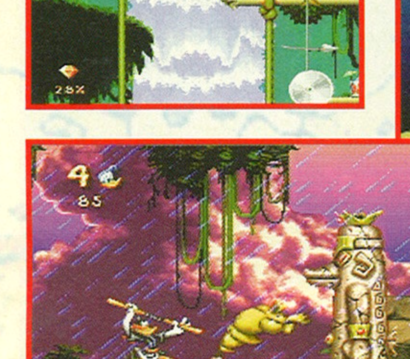


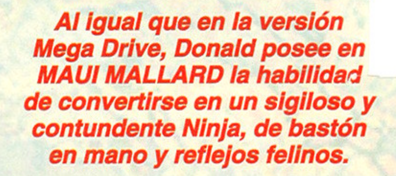














Al igual que en la versión Mega Drive, Donald posee en MAUI MALLARD la habilidad de convertirse en un sigiloso y contundente Ninja, de bastón en mano y reflejos felinos.

cas veces se había visto en un juego de plataformas. Un completo derroche visual y sonoro que se completa con la misma carga de jugabilidad que ya volvió locos a los usuarios de ***Mega Drive***, y a la que hay que añadir la incorporación de nuevas fases diseñadas exclusivamente para esta versión.
En próximos números os ofreceremos una completa *review* de este pedazo de juego que viene llamado a ser uno de los mayores *cracks* de ***Super Nintendo*** para el presente año. Por mucha ***Ultra 64*** que venga, a los 16 *bits* de **Nintendo,** con juegos de este calibre, está claro que les queda cuerda para rato.

NEMESIS

SUPER NUEVO

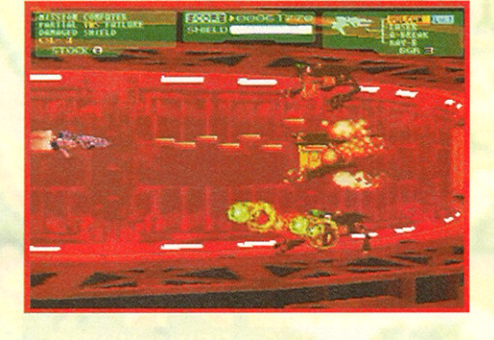
INTRO

PHILOSOMA





ESTO ES UN INFIERNO



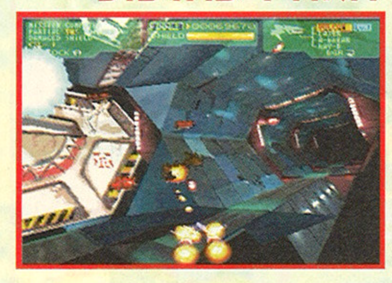




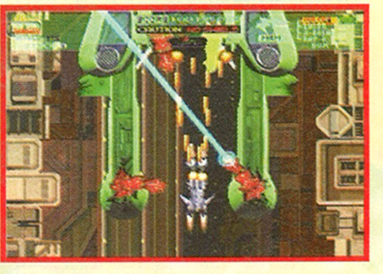
Largamente esperado por los aficionados a los matamarcianos y los usuarios de ***PlayStation*** en general, el mes que viene verá la luz en nuestro país **PHILOSOMA**, uno de los proyectos mas ambiciosos de **Sony Computer Entertaiment** y sin duda uno de los *shoot´em-up* más originales y desconcertantes de los últimos tiempos. Controvertido y ciertamente innovador, **PHILOSOMA** viene dispuesto a revolucionar el mundo de los matamarcianos, tanto por los cinco puntos de vista diferentes en los que se desarrolla la acción, como por el hecho de utilizar el *scaling* y las más sofisticadas técnicas de mapeados de texturas y polígonos para crear un resultado francamente sorprendente. Y es que, a pesar de lo que parece en un

VISTAS PARA TODOS LOS GUSTOS









LA ACCION DE PHILOSOMA SE DESARROLLA A TRAVÉS DE CINCO TIPOS DE VISTA DIFERENTES, QUE VAN DESDE LA TIPICA VISTA CENITAL Y HORIZONTAL HASTA OTRAS MAS INNOVADORAS COMO LA POSTERIOR Y LA FRONTAL.



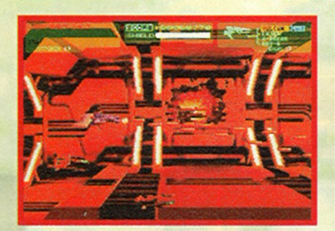






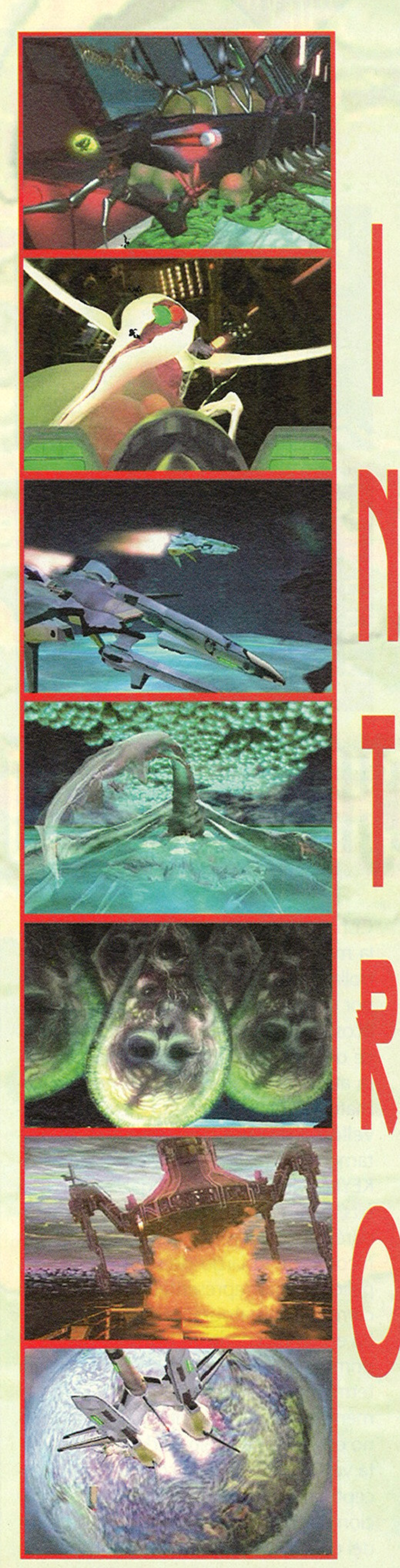
Una ciudad en plena ruina fisica y moral es el escenario del enfrentamiento de nuestra nave contra el bien entrenado ejército Alien.

La primera fase de PHILOSOMA nos enfrentará a los temibles albóndigos mutantes, una rara combinación de silicio con grasa de coche.









principio, todos y cada uno de los gráficos (exceptuando la *intro*) están generados desde la consola, al contrario que otros matamarcianos parecidos como SILPHEED o NOVASTORM, en los que los escenarios estaban grabados y el jugador se dedicaba a deambular por la pantalla como un pelele sin alma. Esto da idea del increíble potencial de ***PlayStation*** y de como se lo han currado los programadores de **Sony** para poder crear todas y cada unas de las fases de que se compone **PHILOSOMA**. Y su trabajo no ha acabado aquí. La versión *PAL* que llegará hasta nosotros ha sido retocada y mejorada respecto a la versión japonesa, en la que el *scroll* de algunas fases dejaba bastante que desear. Algo de agradecer en unos tiempos en los que las conversiones a *PAL* se hacen en cinco minutos (y así salen) y en los que el usuario europeo tiene casi siempre las de perder. Por fortuna este no es el caso, y podremos disfrutar en breve y en casa de **PHILOSOMA** en todo su esplendor. Por una vez, ser europeo tiene sus ventajas.



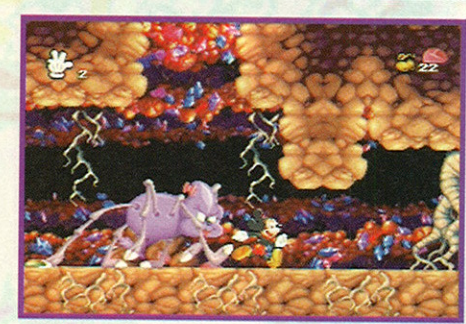
NEMESIS

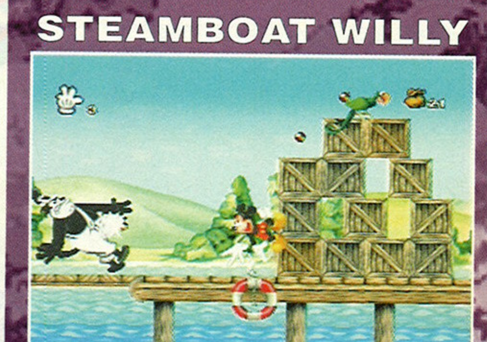








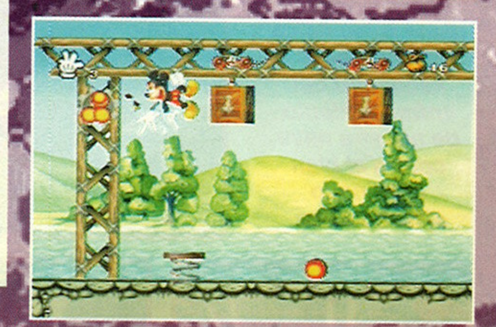




MICKEY'S WILD ADVENTURE



STEAMBOAT WILLY





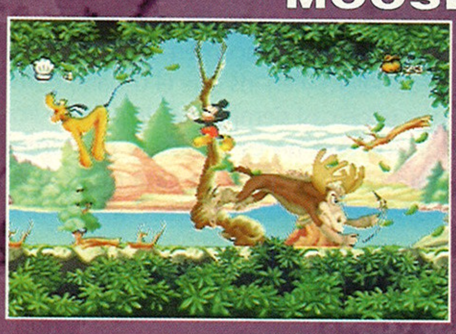
Con los tiempos que corren en el sector, la mayor parte de compañías que desarrollan juegos para los 32 *bits* se decantan por producciones con espectaculares gráficos en 3D con texturas. Y es que parece que esta premisa es fundamental para atraer al público hacia los nuevos formatos. Quizá sea por esta razón que **Travellers Tales** nos haya sorprendido gratamente al realizar una versión de MICKEYMANIA, todo un juegazo en los 16 *bits*, para ***PlayStation***. Como bien recordaréis, en esta aventura Mickey hacía un recorrido a lo largo de seis fases por las películas más representativas de su larga carrera cinematográfica. Todo empezaba en un escenario en blanco y negro, el primer corto del roedor de **Disney**, para terminar en el cuento de El príncipe y el mendigo, donde se enfrentaba a su eterno enemigo Patapalo. El desarrollo en esta versión es casi idéntico al original si exceptuamos la fase de la torre, la persecución del alce y un ogro gigante después del cuento de Jack and the beanstalk. En

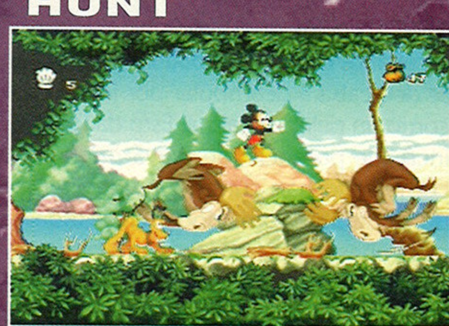
THE MAD DOCTOR





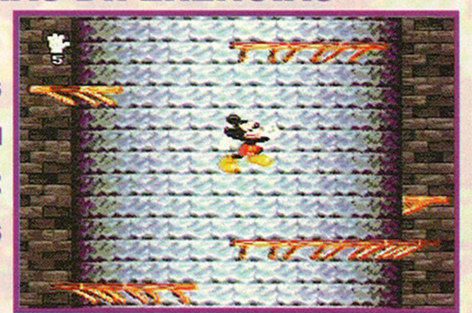
MOOSE HUNT





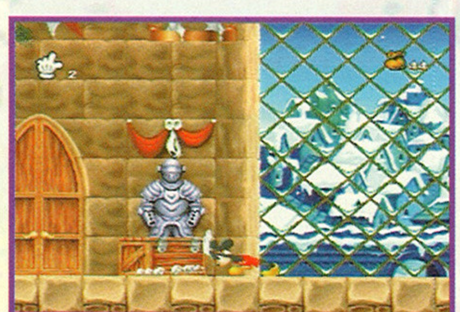


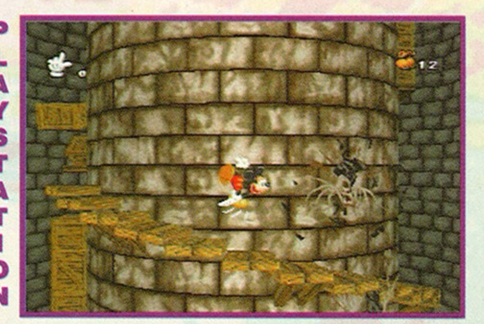
ALGUNAS PEQUEÑAS DIFERENCIAS

SNES

Aunque sea una fiel adaptación del original, Travellers Tales no se ha resistido a introducir una serie de mejoras aprovechando las cualidades técnicas de PlayStation. El descenso por la torre y la fase del alce son los ejemplos más claros con gráficos en 3D y un scalling de una calidad envidiable.

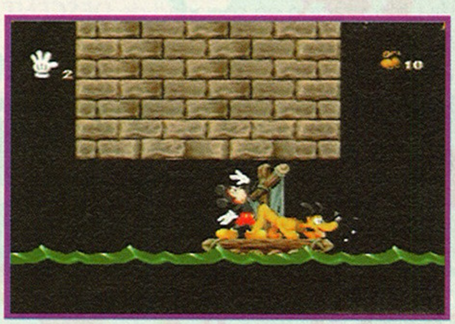




PLAYSTATION

THE LONESOME GHOST

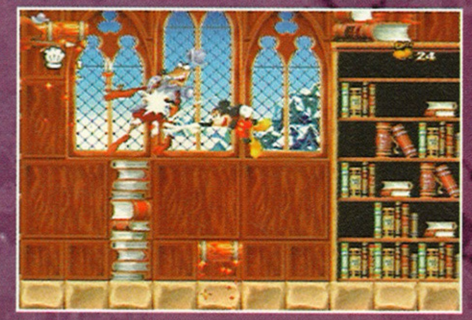




MICKEY AND THE BEANSTALK




THE PRINCE AND THE PAUPER

la segunda fase, cuando descendéis por la torre, os quedaréis alucinados. Aprovechando la capacidad de la consola para manejar gráficos en 3D y texturas, la torre rota con una perfección asombrosa mientras unas cajas de madera os persiguen girando sin parar. Aunque una de las mejoras más impesionantes la encontraréis en la persecución del alce. Un *scaling* perfecto para el movimiento del suelo consigue que éste se desplace por la pantalla con una suavidad nunca vista. Idéntico desarrollo tiene el episodio final de Jack and the beanstalk, cuando en vez de un alce sea un ogro quien os persiga. Estas son algunas de las sorpresas que depara **MICKEY'S WILD ADVENTURE**, sin contar con unas melodías fenomenales y todos los detalles humorísticos que había en MICKEYMANIA, y que fueron algunas de las razones más poderosas de su tremendo éxito y reconocimiento.

R. DREAMER

SUPER NUEVO







Al igual que ocurrió con fenómenos de la categoría de STREET FIGHTER 2, DOOM se ha convertido en la piedra filosofal que muchas compañías han tomado como modelo para programar sus juegos. De hecho, resulta complicado encontrar una consola que en su catálogo no albergue ningún juego en perspectiva subjetiva. La compañía inglesa **Interplay** se suma a este club con la presentación en sociedad de **DESCENT 2**, la segunda parte de un programa creado por **Parallax Software** para *PC* y que acaba de ser convertido para los 32 *bits* de **Sony** para gozo y algarabía de todos sus usuarios. Entre sus cualidades más importantes destaca la suavidad de todos sus movimientos y la complejidad de control. Nuestro objetivo en cada fase consiste en llegar al reactor central y mandarlo a «freir espárragos», por decirlo finamente. Al controlar una nave y no un hombre o un robot, no sólo andamos a través de pasadizos, sino que también podremos elevarnos y descender por conductos de ventilación y habitaciones secretas. Un detalle que abre nuevas posibilidades tridimensionales a este género y que a buen seguro contará con muchos adeptos dentro de los amantes de los juegos inspirados en el **DOOM** de los geniales, pioneros e incomparables **ID Software**.

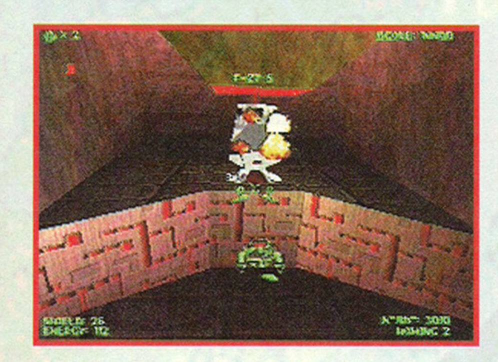
ASIKITANGA & THE SCOPE

DESCENT 2

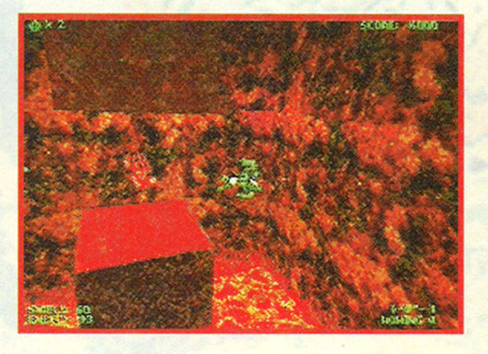














SUPER NUEVO







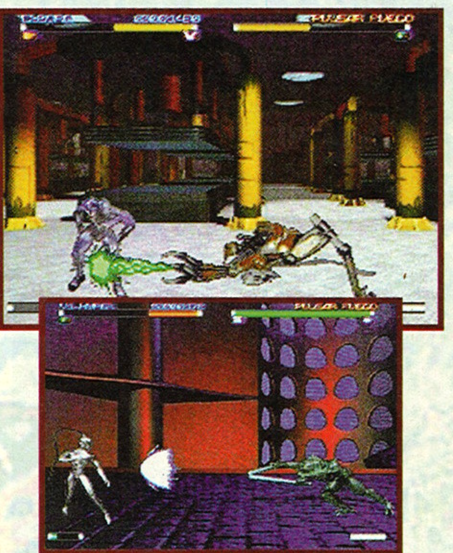
RISE 2 RESURRECTION

PlayStation

Recientemente nuestro polivalente reportero **R. Dreamer** se acerco a la sede de la compañía **Mirage** situada en el pueblo de **Congleton**, a unos 30 Km. de **Manchester**. Allí fue espectador de lo que va a ser la segunda entrega del popular juego RISE OF THE ROBOTS, **RISE 2 RESURRECTION**. Esta segunda parte es bastante diferente a la primera en casi todos los aspectos, pero sobre todo en cuestión del número de caracteres que aparecen. En la primera parte aparecian sólo 7, mientras que en esta segunda aparecen 28, cada uno de ellos con movimietos especiales, voces digitalizadas, *fatalities*, *combos*, armas, jefes finales, escenarios interactivos, etc... Todo esto le da a este título una jugabilidad totalmente diferente a la de su predecesor. Además, este juego va a contar con el apoyo de **Brian May** (ex-guitarrista de **Queen**) para desarrollar las músicas, aparte de un nuevo grupo de programadores que le dara más viveza y colorido a este título.

ASIKITANGA







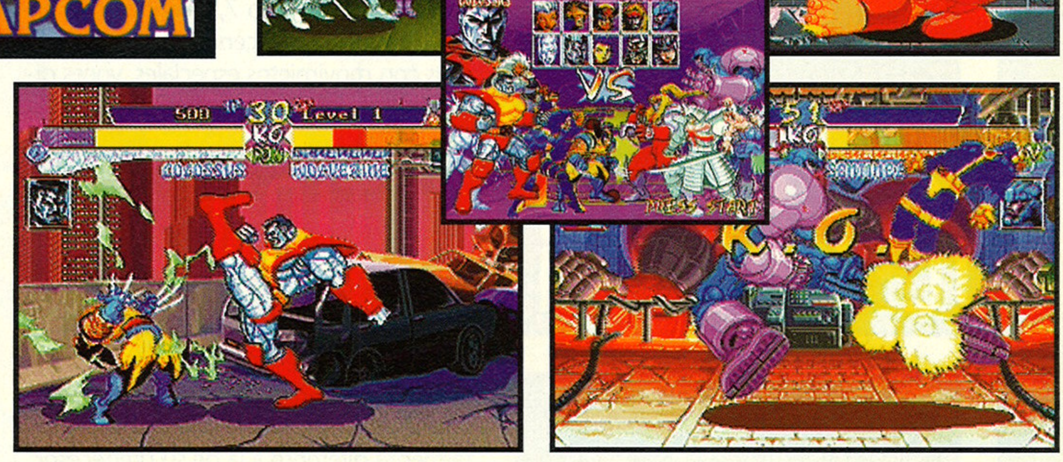


La evolución de este título es una de las más rotundas que recordamos en los últimos tiempos. Enhorabuena.



CRONICAS X

La historia de este título de lucha comienza cuando **Capcom** decide que, por enésima vez, estos impenitentes muchachos protagonicen un juego. ¿Sería un ladrillo de impresionante aspecto gráfico con la jugabilidad de un yoyo? El exigente público que se pasa media vida en las sórdidas salas de juego pronto encontró la respuesta. **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM** era una auténtica pasada en todos sus aspectos. Luchadores gigantescos, golpes especiales y magias bestiales junto a escenarios interactivos se conjugaban en uno de los títulos más geniales y jugables de todos los tiempos. A pesar de todo, debido a la coincidencia de su aparición con otros lanzamientos, por ejemplo TEKKEN unos meses después, esta máquina no obtuvo en nuestro país un éxito tan contundente como en Estados Unidos. Esto no significa que los afortunados poseedores de ***Saturn*** y ***Playstation***, fieles seguidores de este género, no estén esperando con cierta expectación la salida al mercado de **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM** para sus consolas. No ha tardado mucho la compañía japonesa en desarrollar las conversiones para 32









MUTANTES

La Patrulla X se enfrenta una vez mas al temible Magneto para liberar a la tierra de su amenaza. Juggernaut, una bestia enorme y sin escrupulos se interpone en vuestro camino, aunque antes debereis enfrentaros tanto a los integrantes de la patrulla como a los mutantes que comandan las filas del hombre iman. Adelante, la suerte esta echada.



PSYLOCKE

LA ATRACTIVA BETSY BRADDOCK, ADQURIO LA PERSONALIDAD DE PSYLOCKE DESPUES DE SER SECUESTRADA POR UN SER INTERDIMENSIONAL, LLAMADO MOJO.

bits cuando apenas ha pasado un año del lanzamiento del arcade. El resultado final no podía ser más esperanzador ni más contundente, ya que no hemos apreciado diferencias entre la máquina y la entrega doméstica. La mecánica, como ya sabréis muchos de vosotros, es similar a la de STREET FIGHTER 2, y la mayoría de las llaves se ejecutan como el puño del dragón y la bola de fuego. Esto simplifica bastante las cosas para aquellos que tengan problemas con los golpes especiales, sobre todo cuando requieren un gran dominio del *pad* direccional, ya que para disfrutar bastará con unos conocimientos sencillos.





SENTINEL

ESTE ROBOT MUTANTE POSEE UNA FUERZA INDOMABLE. GRACIAS A SUS TERRIBLES MECANISMOS SE HA CONVERTIDO EN UNA MAQUINA DE MATAR SIN SENTIMIENTOS.

Como viene siendo habitual en ciertos juegos de lucha como SAMURAI SHODOWN 2 o STREET FIGHTER THE MOVIE, debajo de la energía se ha añadido una segunda barra. Esta se irá recargando cuando ejecutemos golpes especiales, y dependiendo del nivel en el que se encuentre conseguiremos movimientos mucho más espectaculares cuanto mayor sea el nivel de su energía. Todos y cada uno de los diez personajes que hay en **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM** poseen impresionantes magias, y algunas de ellas pueden ocupar casi toda la pantalla. Entre las habilidades de los luchadores se encuentra la posibilidad de dar gigantescos saltos, produciéndose auténticas batallas aéreas, así como lanzar magias aire-tierra para repeler a nuestros adversarios cuando revoloteen



ICEMAN

BOBBY DRAKE, EL IMPASIBLE HOMBRE DE HIELO, HACE GALA DE SUS JUEGOS MALABARES CON EL AGUA LANZANDO DIFERENTES FORMAS DE HIELO A SUS POBRES ENEMIGOS.

COLOSSUS

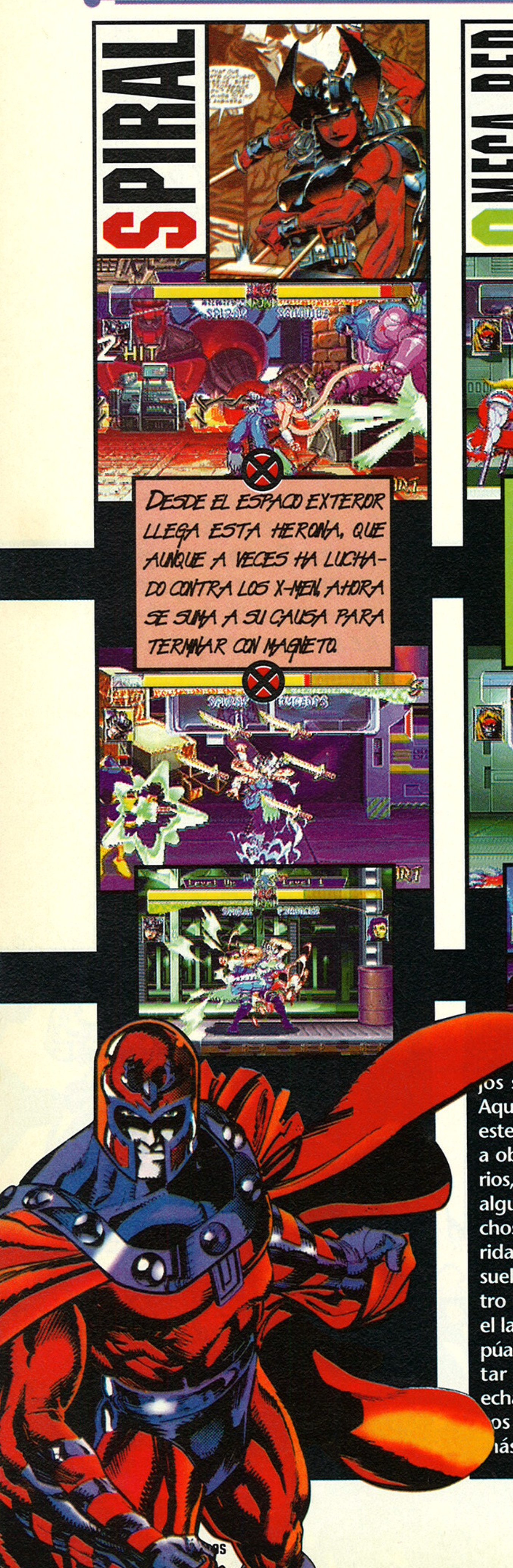
PROCEDENTE DE LAS FRIAS ESTEPAS SIBERIANAS, ESTE GIGANTON PASO A FORMAR PARTE DE LOS X-MEN, GRACIAS AL DR. XAVIER, EN LA DECADA DE LOS 70.

SILVER SAMURAI

NO PERTENECE A LA PATRULLA X, YA QUE HA SIDO AÑADIDO POR CAPCOM COMO COMO UNA MUESTRA DE SU ORGULLO NIPON. A PESAR DE TODO CUMPLE MUY BIEN CON SU PAPEL.



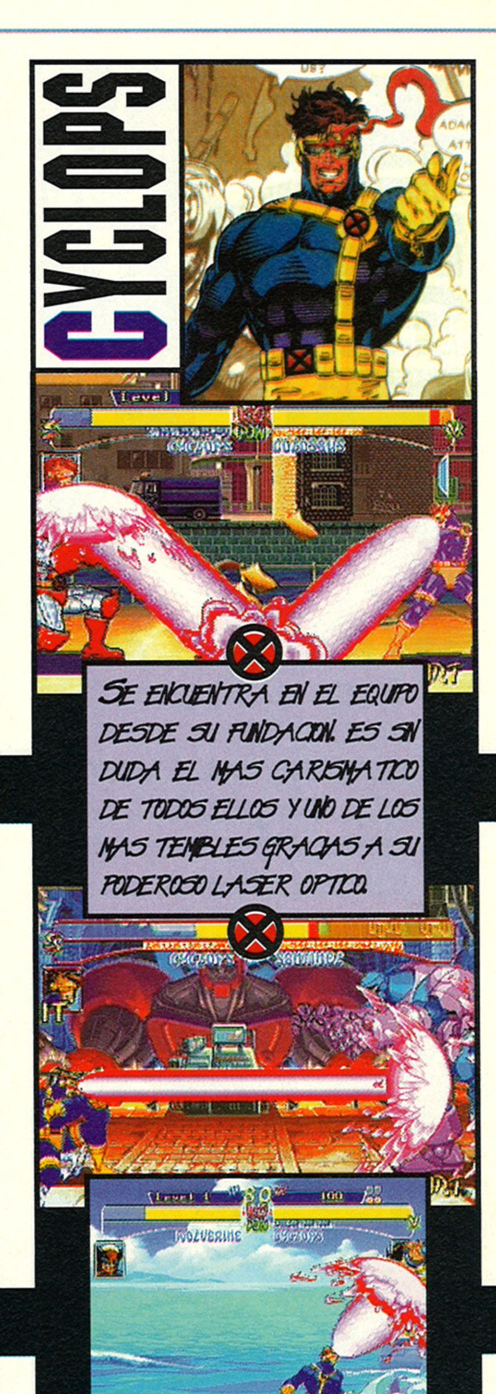
por las alturas. La dificultad del juego está ajustada, incluso cuando nos enfrentamos al temible Juggernaut, un ser que asola las calles de la ciudad a bordo de una **Honda CBR** con unas botas descomunales (como el macarra del **Scope**). Y como buen jefe final, Magneto, que haciendo gala de un variado repertorio de rutinas de ataque exigirá que exprimáis al máximo vuestra habilidad y refle-



DESDE EL ESPACIO EXTERIOR LLEGA ESTA HEROÍNA, QUE AUNQUE A VECES HA LUCHADO CONTRA LOS X-MEN, AHORA SE SUMA A SU CAUSA PARA TERMINAR CON MAGNETO.

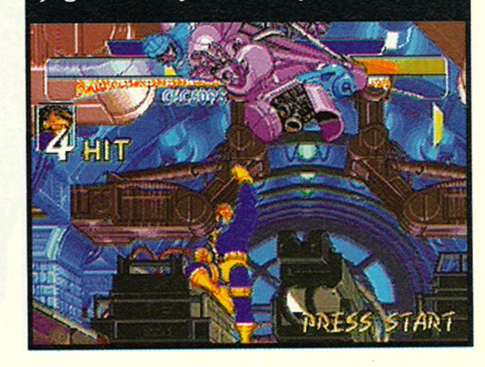


SU PODER RESIDE EN UNOS BRAZOS MECÁNICOS INCORPORADOS A SU CUERPO. ES UN RIVAL DURO QUE NUNCA HA SIDO MUY AMIGO DE LOS MIEMBROS DE LA PATRULLA X.



SE ENCUENTRA EN EL EQUIPO DESDE SU FUNDACIÓN. ES SIN DUDA EL MÁS CARISMÁTICO DE TODOS ELLOS Y UNO DE LOS MÁS TEMIBLES GRACIAS A SU PODEROSO LÁSER ÓPTICO.

jos si realmente queréis vencerle. Aquí no terminan las excelencias de este juego. Merece la pena pararse a observar el diseño de los escenarios, con múltiples animaciones (hay algunos *sprites* gigantescos) y muchos de ellos interactivos. En la guarida de Spiral, si váis rompiendo el suelo, podréis descender hasta cuatro niveles diferentes. Otros, como el laboratorio del Dr. Xavier, tienen púas y máquinas que os pueden restar energía si no las esquiváis. Si echáis un vistazo a la sección de tru-os averiguaréis cuál es el camino nás facil para conseguir a Akuma, personaje oculto del que os mostramos pantallas en esta *review*. También es destacable la variedad de las modalidades de juego: los clásicos modos *arcade* y para dos jugadores, y la incorporación del







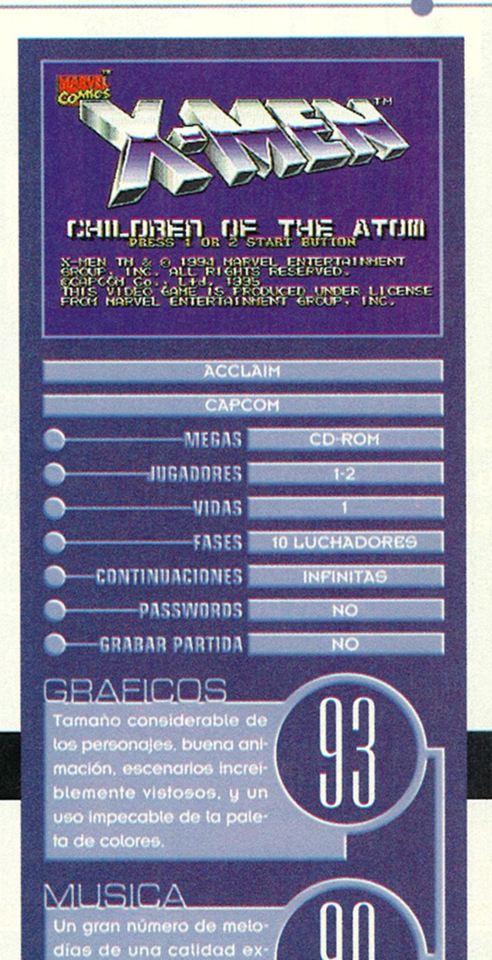




Group Battle, que al estilo de KING OF FIGHTERS consiste en elegir tres personajes para luchar contra otros tres. También hay otra muy parecida al *Ranking Mode* de VIRTUA FIGHTER. Con **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM** el espectáculo está asegurado, y mientras disfrutáis en casa con él podréis hacer alguna que otra visita a la sala recreativa para echar un vistazo a MARVEL SUPERHEROES, la segunda parte de esta serie que promete ser más bestia aún que su predecesor. Por el momento ya hemos visto unos golpes especiales que destrozan partes del escenario, como es el caso de Hulk, o un *bazooka* que ocupa media pantalla. En definitiva, es una pasada.

R. DREAMER





ACCLAIM	
CAPCOM	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	10 LUCHADORES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 93

Tamaño considerable de los personajes, buena animación, escenarios increíblemente vistosos, y un uso impecable de la paleta de colores.

MUSICA — 90

Un gran número de melodías de una calidad excepcional que contribuyen a ambientar el juego perfectamente. Para grabar y escuchar mil veces.

SONIDO FX — 92

Todos los típicos sonidos que acompañan a los combates, golpes, gritos, etc., tienen una calidad indudable y acorde con las posibilidades del sistema.

JUGABILIDAD — 94

Manejo sencillo de todos los personajes y llaves fáciles de ejecutar, junto a una dificultad ajustada. Qué más se puede pedir a un juego.



GLOBAL

Capcom quiere recuperar el terreno perdido en los juegos de lucha, y no ha podido tener mejor comienzo que X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM. La conversión para los 32 bits ha sido brillante y una clara lección para demostrar a algunos que los juegos del futuro no han de tener impresionantes gráficos en 3D para ser buenos.

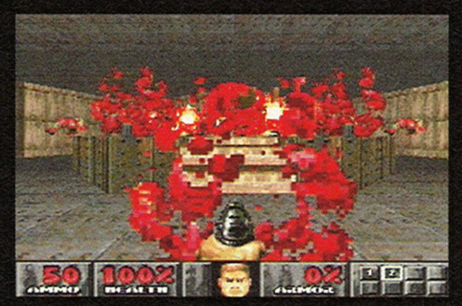
+ El ambiente gráfico y la sencillez de manejo, con todo lo espectacular que tiene el juego.

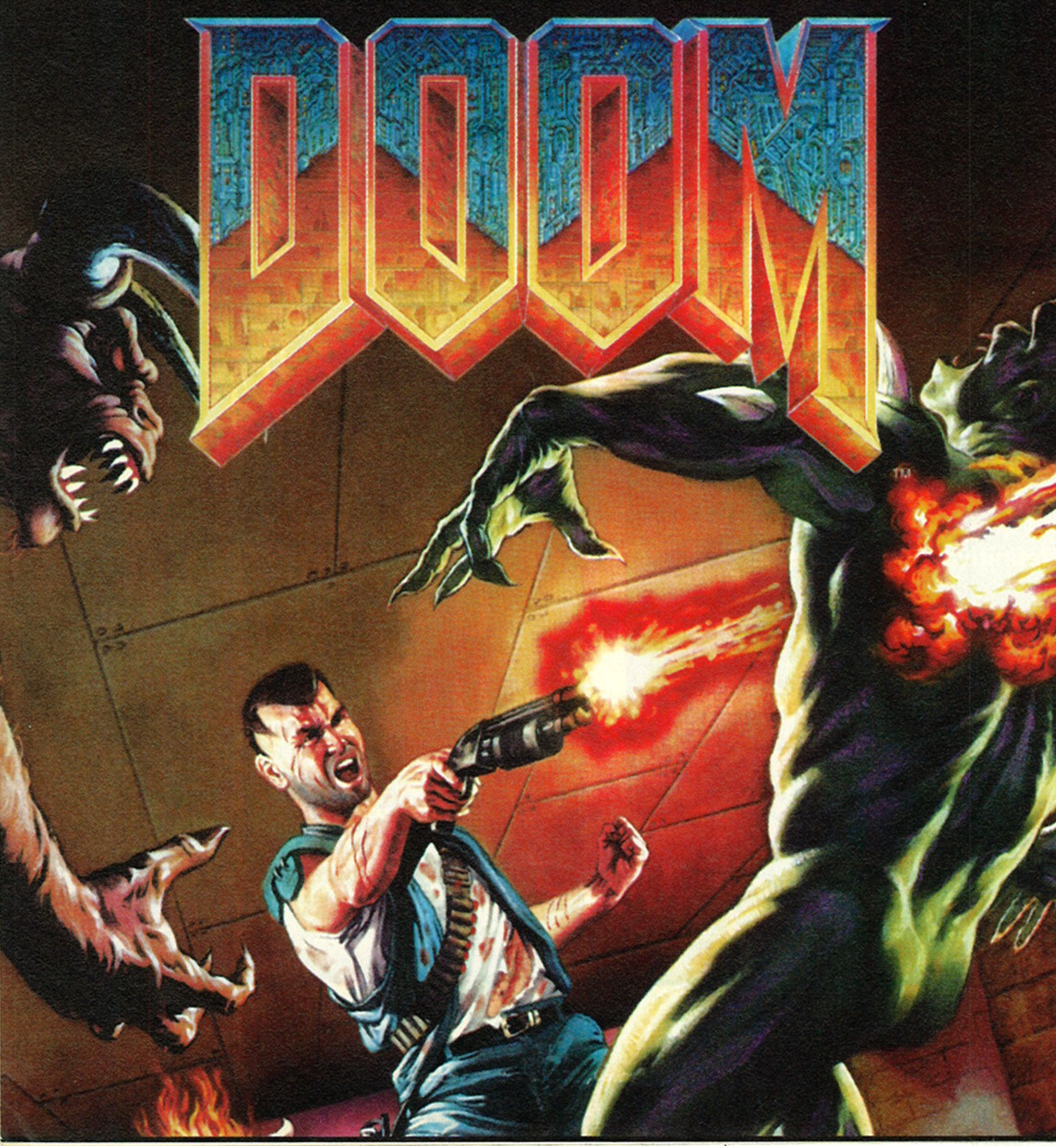
− Que no sepamos todavía algún truco más para poder exprimir esta maravilla hasta el fondo.

¡QUE BELLO ES MORIR!

Tras un largo periodo de paz y tranquilidad, los seguidores de Laura Pausini, profesores de latín, Directores en funciones y demás abuelas dormían tranquilos al calor de sus braseros encendidos. Este cándido, bucólico y pastoril panorama va a ser destrozado, una vez más, con la llegada del terrorífico DOOM para PlayStation. El día del juego final.













No nos cuesta reconocerlo, los jugadores de consolas hemos envidiado durante mucho, mucho tiempo a los usuarios de *PC* por su fantástico **DOOM**. Esta y otras aventuras por el estilo fueron una auténtica espina en nuestros catálogos y sólo con la llegada de las versiones ***Jaguar, MD 32X, SNES*** y próximamente de ***3DO*** comenzamos a recuperar terreno. Quizá la irrupción de esta completísima conversión para ***PlayStation*** sirva para eliminar de paso algunas dudas sobre lo que puede o no hacer una consola.

DOOM para ***PlayStation*** ha sido programado por **ID Software** y **Williams** (responsables también de la versión de *SNES*) y, por resumirlo de algún modo, esta versión es la fusión de la primera y segunda parte del **DOOM** que conocimos en su día en *PC*. Con respecto al modelo original, **DOOM** para *PSX* cuenta con algunas interesantes innovaciones tanto a nivel gráfico como en el apartado sonoro. Gráficamente, por un lado, han incorporado nuevos efectos de luces, trasnparencias y espectaculares degradados luminosos, y, por otro, han aumentado un poco su definición y disminuido

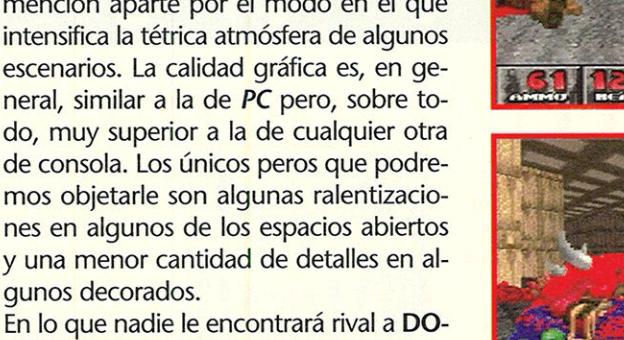


ULTIMATE DOOM

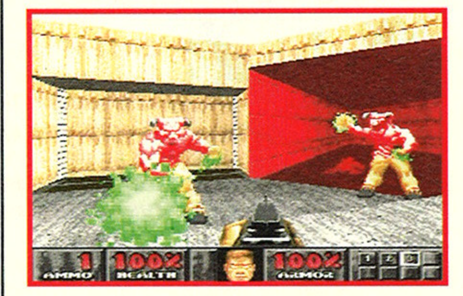








el tamaño de los *pixel*. El trabajo realizado en el tema de las luces merece una mención aparte por el modo en el que intensifica la tétrica atmósfera de algunos escenarios. La calidad gráfica es, en general, similar a la de ***PC*** pero, sobre todo, muy superior a la de cualquier otra de consola. Los únicos peros que podremos objetarle son algunas ralentizaciones en algunos de los espacios abiertos y una menor cantidad de detalles en algunos decorados.
En lo que nadie le encontrará rival a **DOOM** de ***PlayStation*** es en el apartado musical y sonoro. La recomendación habitual de conectar la consola al equipo o a la cadena es, ahora, casi una exigencia

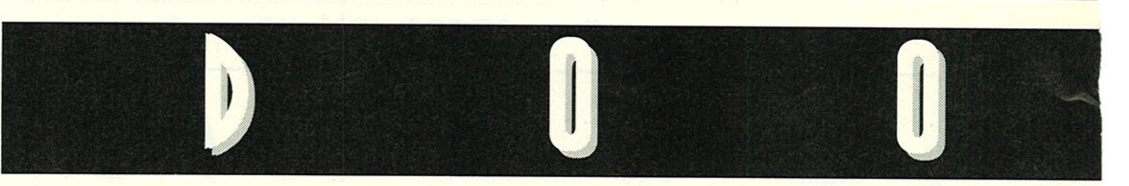


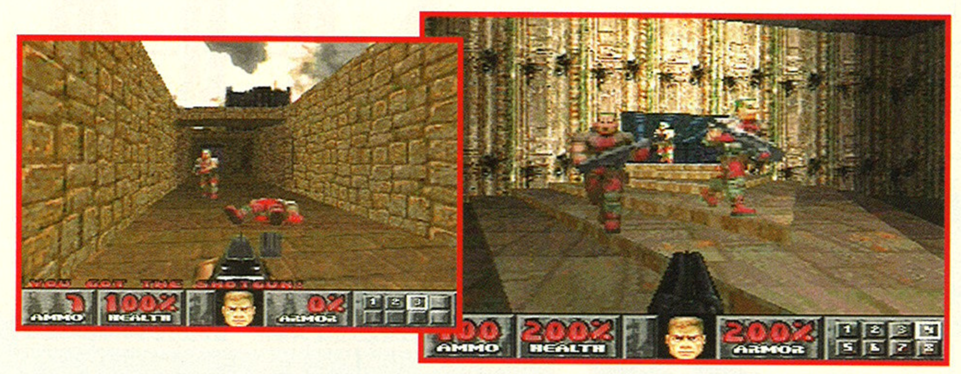



No se por qué, María de las Virtudes, pero me parece que hoy va a ser un pelín difícil colarse en la DISCO LOCON.

Cinco de cada diez personas encuestadas sobre la violencia gratuita en los juegos, suelen ser la mitad.











para poder aprovechar y disfrutar en toda su plenitud la extraordinaria banda sonora y su increíble repertorio de efectos especiales. Con las melodías más apropiadas que uno pueda soñar como fondo, sentiremos escalofríos al escuchar a nuestro alrededor los disparos, gritos, rugidos, explosiones e incluso el llanto de unos niños. De noche y con los cascos es una experiencia única.
En cuanto a jugabilidad, no vamos a intentar descubrir las virtudes de este increíble título, pero conviene recordar que este juego cuenta con una velocidad enorme, sesen-

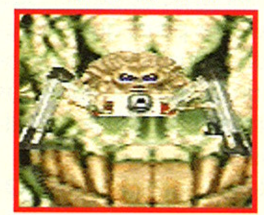
AMIGOS PA

MANCUBUS



La fogosa arma de Mancubus se recarga con los gases generados por su único alimento: las judías pintas.

ARACHNOTRON



Engendro similar a un centro de mesa hortera que va en pandilla y dispara como un poseso.

CACODEMONS



Este enorme forúnculo de una señora de Burgos se fugó de su glúteo y hoy es una de tus pesadillas.

LOST SOULS

Cabezas locas: educados en un colegio de curas, acabaron de cerilleras en un tablao.



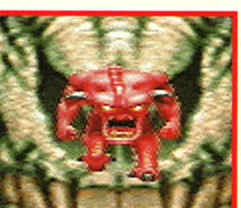
KNIGHTS OF HELL

Enormes, duros de pelar y con una mala leche legendaria. Fue suplente de Juanma López en el Atlético.

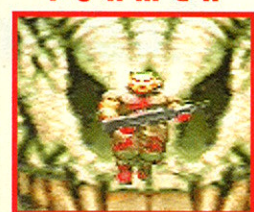


DEMONS

Usuarios de PC que compraron el famoso Windows 95. No te acerques mucho, están que muerden.



FORMER SOLDIERS



Tan abundantes como estúpidos, son ideales para hacer ejercicios de puntería y abastecerse de munición.

CHAIN GUNNER



Aunque pueda parecerse a The Scope con su nuevo uniforme de motero, no os fiéis, no tiene un pelo de tonto.

FORMER SERGEANTS

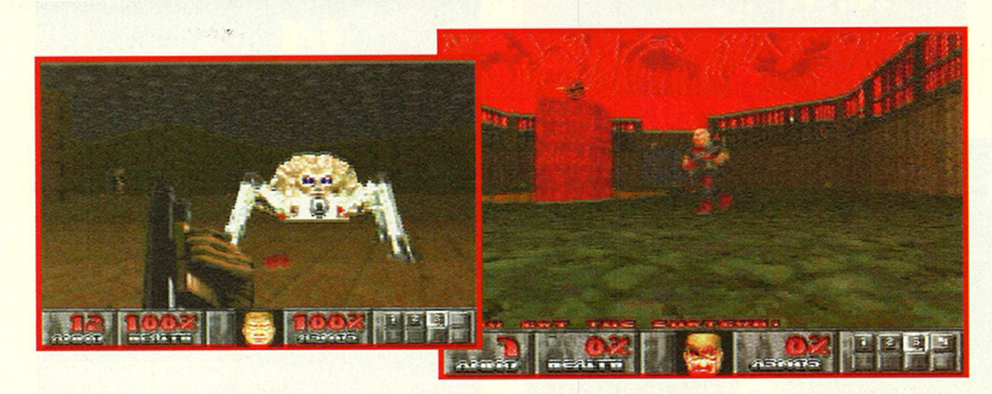


Más tontos aún que los soldados ya que se reengancharon. En vez de balas dan cartuchos.



M 2









ta fases con su mapeado completo, todos los enemigos de **DOOM** 1 y 2 y un modo de dos jugadores simultáneos con el cable *Link*. Otro detalle de interés son los *passwords,* que nos permitirán continuar la partida con la vida, armas y munición con que contábamos al terminar cada nivel.

Como colofón a este apasionado comentario (he de reconocer que mi interés por **DOOM** excede los límites de la deseable objetividad profesional), sólo deciros que esta versión para ***PlayStation*** es la mejor que hemos visto para consola y, por lo tanto, la más cercana al

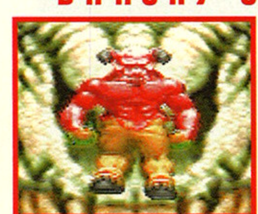
RA SIEMPRE

IMPS



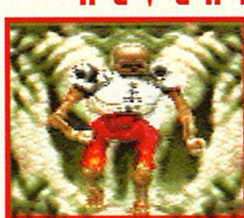
Más o menos lo contrario que JASP: Inútiles maduritos sin pareja. Siempre andan buscando tu frágil espalda.

BARONS OF HELL



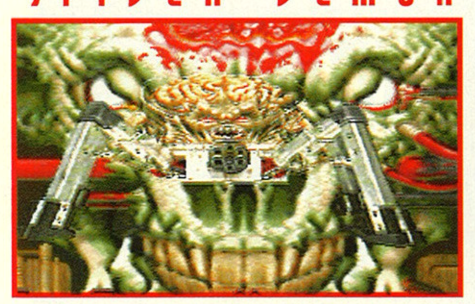
Primos de los Knights of Hell, son similares a ellos pero estos veranean en Benidorm. De ahí su color.

REVENANT



Es como si Gordillo hubiera fichado por el DOOM en vez de por el Ecija. Crea peligro por las bandas.

SPIDER DEMON



Esta lámpara de lágrimas venida a más es una de las siete plagas. Soporta tanto castigo y munición como el jefe pero, además, es su esposa. En realidad, ella es la que manda y al final te hará barrer todo lo que hayas ensuciado.

PAIN ELEMENTAL



Así es como entienden en el infierno los Kinder Sorpresa. En su espacioso interior encontrarás un montón de Lost Souls dispuestos a jugar contigo. Ideal para regalar a las suegras, Jefes de Arte o Directores en funciones.

CYBERDEMON



Es el jefe de esta manada de cretinos. Su aspecto se debe a un accidente sufrido en su tierna infancia al jugar a los médicos sobre las cajas de Quimicefa y Mecano. Su pareja de juegos se expone en el Reina Sofía.











En la versión para PlayStation, y gracias al cable LInk, podremos elegir entre dos modos de juego para dos jugadores simultáneos: Cooperative (dos jugadores contra las bestias) y Death Match (el uno contra el otro).





Un homenaje a los amantes de la casquería fina, seguidores de Gore y otras lindezas similares.

MENU PRINCIPAL



modelo original de *PC*. La publicidad habla de diez millones de fervientes seguidores de **DOOM,** no desaprovechéis la oportunidad de entrar en este multitudinario (y aseguramos que feliz) club. Gracias a **ID Software** y a **Williams** por haber materializado un sueño que muchos creían imposible de hacer realidad sobre una pantalla de televisión. Una auténtica obra maestra.

DE LUCAR



CONCURSO ARCADE





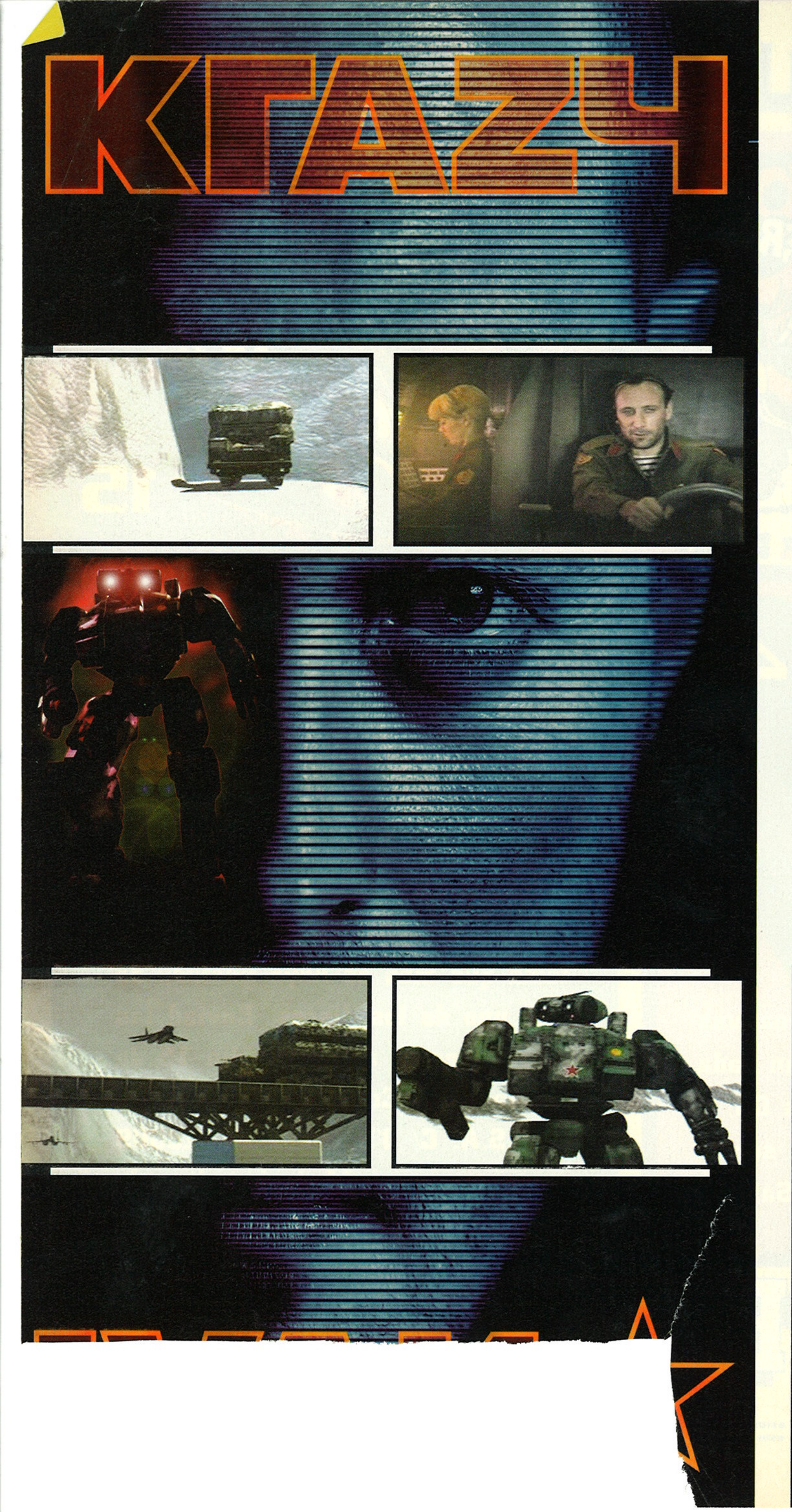


Las 30 cartas más creativas que nos lleguen recibirán cada una, uno de estos CD, y además entrarán en el sorteo de las cuatro Sega Saturn.

SUPER JUEGOS y **ARCADE** te dan la oportunidad de conseguir cuatro Sega Saturn, 15 CD de LOS PITUFOS MAKINEROS, y 15 CD de SONIC MIX 2. Para conseguirlo, sólo teneis que mandar el cupon adjunto (no se admitirán fotocopias), indicando el tema que más os haya gustado de cada uno de los discos. Enviad las respuestas antes del día 15 de Marzo a: Ediciones Mensuales, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Arcade".

¡SUERTE!

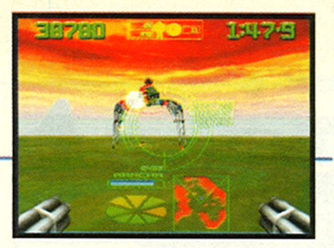
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



LA LE

KRAZY IVAN es un juego recién sacado de la factoría **Sony-Psygnosis** que tiene como protagonistas a un comandante ruso y a su enorme robot. La acción se desarrolla a lo largo de cinco espectaculares niveles, comenzando en la misma estepa rusa y terminando en el mismísimo Japón. La primera fase es, lógicamente, la mas fácil. Se desarrolla en Rusia, y cuenta con tan sólo tres enemigos finales (Dwarf, Dedlock, y Raptor) que te harán proferir algún que otro improperio. El segundo nivel es un poco más complicado, y transcurre en la peligrosa Arabia Saudita. También tendrás que derrotar a tres difíciles guardianes (Qualm, Sentinel, y Prowl). La tercera fase tiene como escenario, nada más y nada menos, a Francia. En este caso te enfrentarás a cinco adversarios (Arachan, Scorch, Buzzsaw, Carapace, Y Behemoth). El cuarto nivel es de infarto. Como fondo tenemos a los EE.UU., y como enemigos nos enfrentamos a cuatro rivales (Thunderfoot, Reflex, Granite, y Fireball). Ahora llega lo peor, el nivel imposible, Japón. En esta fase te enfrentarás a cuatro engendros que podemos tachar de casi indestructibles por la elevada dificultad que entraña acabar con ellos (Claw, Arclight, Flamefront, y Colossus). Cada uno de los niveles tiene un contador de tiempo, el cual, cuando llega a cero, te prepara









JAPON



Japón es el más difícil de los cinco niveles. Aquí te encontrarás con Claw, un cangrejo gigante; Arclight, un androide con cabeza de aguila; Flamefront, una mezcla de lobo y hombre, y Colossus, un gigante repleto de armas.

YENDA SE REPITE

ESTADOS UNIDOS



Estados Unidos es uno de los niveles más asequibles aunque te encontrarás los engendros más listos e inteligentes de todos los niveles. Thunderfoot, un zopenco de inmensas proporciones; Fireball, un ser con un tremendo arsenal de misiles, y Reflex que, aunque sea pequeño, es bastante matón. Para destruirlos sólo tienes que poseer unos buenos misiles.

una pequeña sorpresa: la aparición del Caballero Negro, o Black Knight.

Aparte de los enemigos finales, cada nivel está repleto de otros adversarios más asequibles que los anteriores. Tanquetas, mantas volantes, aeronaves, y otros seres mecánicos que te harán la vida imposible. Cada vez que los destruyas te entregarán un buen montón de prisioneros que debes recoger y algún tipo de *item*, que casi siempre te aumenta algo (energía, armas, misiles, cabreo, etc...). Para destruir a estos enemigos y a los otros, este cosaco metálico posee todo un arsenal a su disposición. El más básico es una vulgar ametralladora de 30mm que casi les hace cosquillas, pero a medida que vas avanzando vas consiguiendo otras de más calibre y con más peso específico. Como pequeña pista os puedo adelantar que os serán fundamentales los misiles para destruir a los enemigos finales. La acción se desarrolla bajo una perspectiva en primera persona, pudiendo dirigir tanto el robot como su punto de mira hacia cualquier punto del mapa me-

La locura por los juegos con perspectiva en primera persona llegó a PlayStation con CRIME CRACKERS. La saga continuó con juegos como KILEAK: THE BLOOD. Ahora llega toda una estrella roja, KRAZY IVAN, que sin apartarse de la línea marcada añade un atractivo toque soviético.

ARABIA SAUDITA



Arabia Saudita es tierra peligrosa. En ella te encontrarás con Qualm, un gran adversario aunque un poco lento; Sentinel, el primer enemigo volante, y con Prowl, muy rápido en sus movimientos. Tened cuidado.

diante los cuatro botones que encontramos en la parte superior del mando. Lo primero que sorprende de este título es su espectacular *intro* (por cierto, esta perfectamente doblada al castellano) que mezcla gráficos renderizados con imágenes en FMV, convirtiéndola en una de las más espectaculares vistas en ***PlayStation.*** Los gráficos son eminentemente vectoriales, muy bien apoyados con un excelente tratamiento tridimensional de texturas. Lástima que cada escenario sólo varíe del anterior en el color. Las melodías son casi inexistentes, pero los efectos de sonido son realmente espectaculares. **KRAZY IVAN** es un juego que atraerá a los usuarios por sus gráficos, estética soviética, excelentes efectos de sonido y el exquisito doblaje al castellano. La falta de variedad y la gran dificultad son sus grandes defectos.

ASIKITANGA

RUSIA

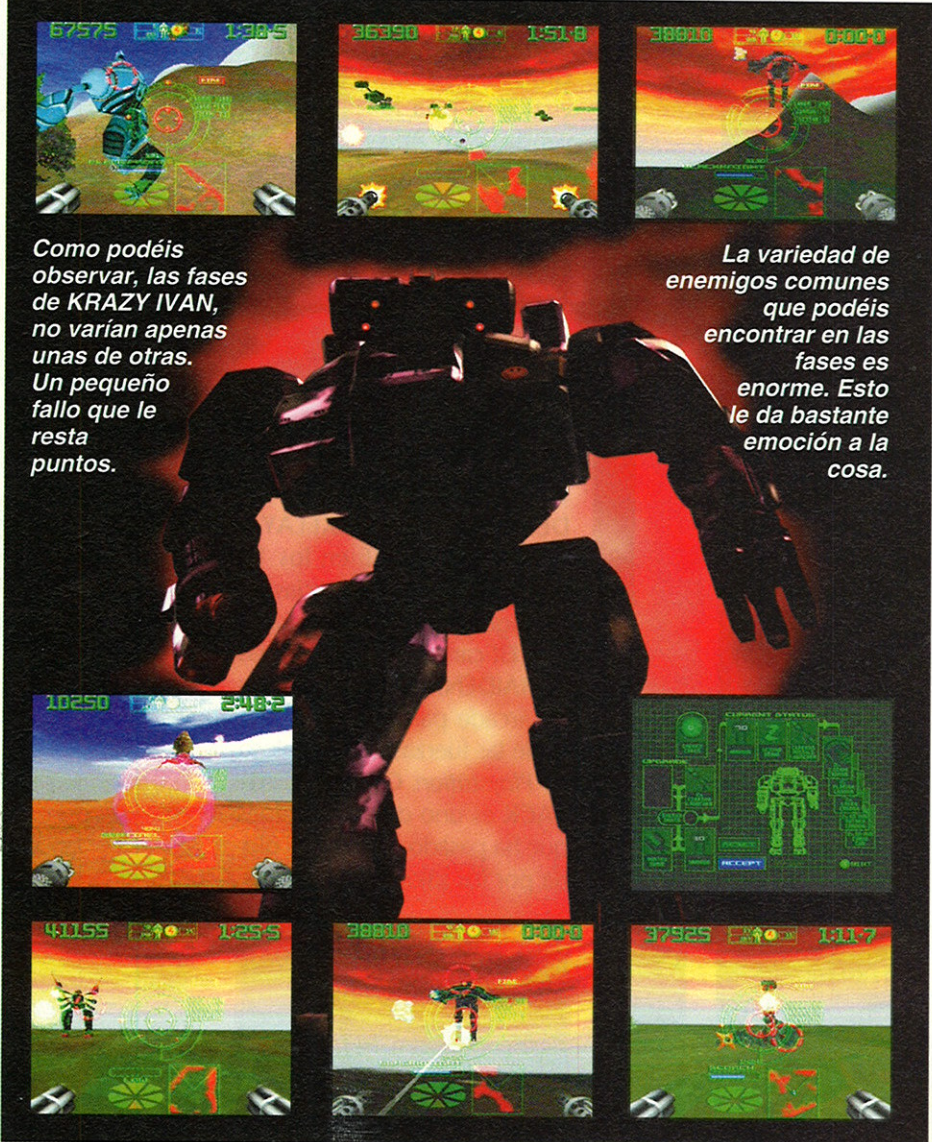


Es el más fácil de todos los niveles. Aquí te enfrentarás a Dwarf, un ser con poca inteligencia y muy sencillo de matar; Dedlock, con forma de gorila y cara de pocos amigos, y Raptor, un bípedo de apariencia caritativa.

FRANCIA

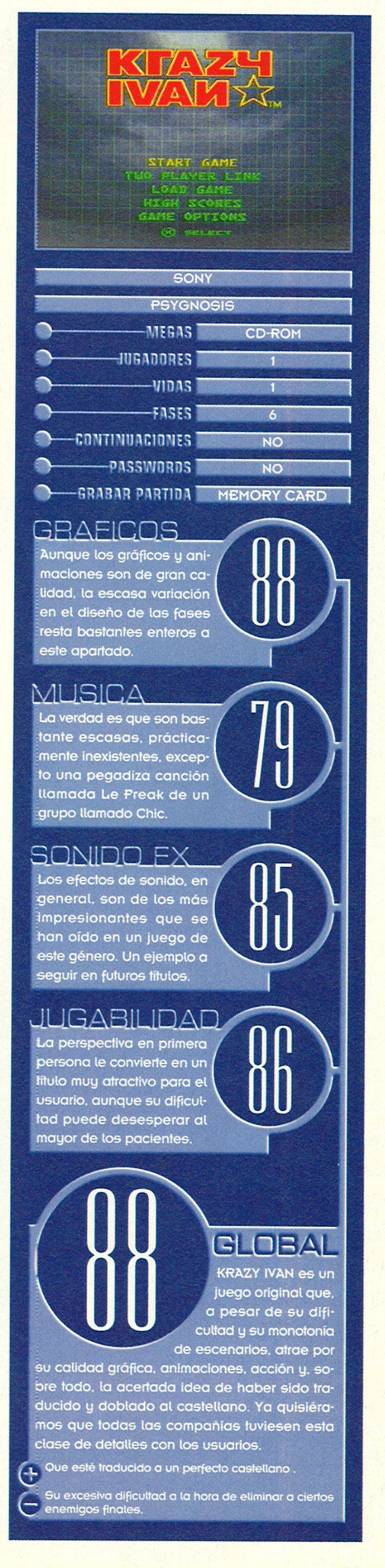


EL país del champán es un escenario ideal para pelear contra Arachan, un cienpiés de gigantesco tamaño; Scorch, que tiene forma de serpiente y puede introducirse en la tierra, y Buzzsaw, otro monstruo volante.



Como podéis observar, las fases de KRAZY IVAN, no varían apenas unas de otras. Un pequeño fallo que le resta puntos.

La variedad de enemigos comunes que podéis encontrar en las fases es enorme. Esto le da bastante emoción a la cosa.



	SONY
	PSYGNOSIS
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 88

Aunque los gráficos y animaciones son de gran calidad, la escasa variación en el diseño de las fases resta bastantes enteros a este apartado.

MUSICA — 79

La verdad es que son bastante escasas, prácticamente inexistentes, excepto una pegadiza canción llamada Le Freak de un grupo llamado Chic.

SONIDO FX — 85

Los efectos de sonido, en general, son de los más impresionantes que se han oído en un juego de este género. Un ejemplo a seguir en futuros títulos.

JUGABILIDAD — 86

La perspectiva en primera persona le convierte en un título muy atractivo para el usuario, aunque su dificultad puede desesperar al mayor de los pacientes.

GLOBAL — 88

KRAZY IVAN es un juego original que, a pesar de su dificultad y su monotonía de escenarios, atrae por su calidad gráfica, animaciones, acción y, sobre todo, la acertada idea de haber sido traducido y doblado al castellano. Ya quisiéramos que todas las compañías tuviesen esta clase de detalles con los usuarios.

\+ Que esté traducido a un perfecto castellano.

− Su excesiva dificultad a la hora de eliminar a ciertos enemigos finales.

GALACTIC ATTACK

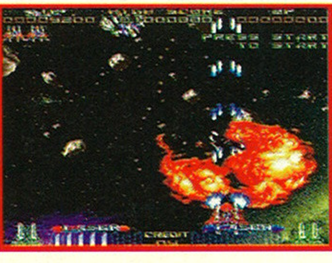
Gloria en los cielos

El sistema Con-Human está fabricando armamento militar sin aprobación del Consejo Omniplanetario. Su capacidad militar ha crecido un quinientos por cien en las últimas horas y se sabe que planea un ataque a gran escala. Los componentes de nuestro gobierno han decidido en una asamblea extraordinaria que un ataque sorpresa, realizado por un solo comando, es la única opción para aniquilar a nuestro enemigo. El nombre clave de esta operación es **GALACTIC ATTACK**.





Desde la prehistoria del videojuego, el de los *shoot´em-up* ha sido el género preferido entre todos los usuarios. A él pertenecen juegos tan ilustres como el mismísimo **SPACE INVADERS**. Desde el principio de los tiempos cada sistema ha tenido su estandarte dentro de este género, incluso en los ordenadores personales. En ***Spectrum*** fué **TERRA CRESTA**, obra de **Jonathan Smith**; en ***MSX*** los insignes **GRADIUS/ NEMESIS** de **Konami**; en ***Commodore 64*** **URIDIUM** se convirtió en una leyenda, y en ***Amstrad*** **LIGHTFORCE**, obra de los autores de **DUNGEON MASTER**. También ***Atari*** y ***Amiga*** tuvieron sus clásicos, llamados **XENON** y **HYBRIS**. En el campo de las consolas, juegos como **POWER STRIKE** o **SALAMANDER** en los 8 *bits* y **AXELAY** o **THUNDERFORCE** en los 16 han constituido las delicias de los jugones. Si el mes pasado **The Elf** cantaba las excelencias de **RAIDEN**, en esta ocasión es un arcade para ***Saturn*** el que mide las fuerzas con el coloso de ***Playstation***. **GALACTIC ATTACK** es uno de esos arcades que ha pasado sin pena ni gloria por los salones recreativos,





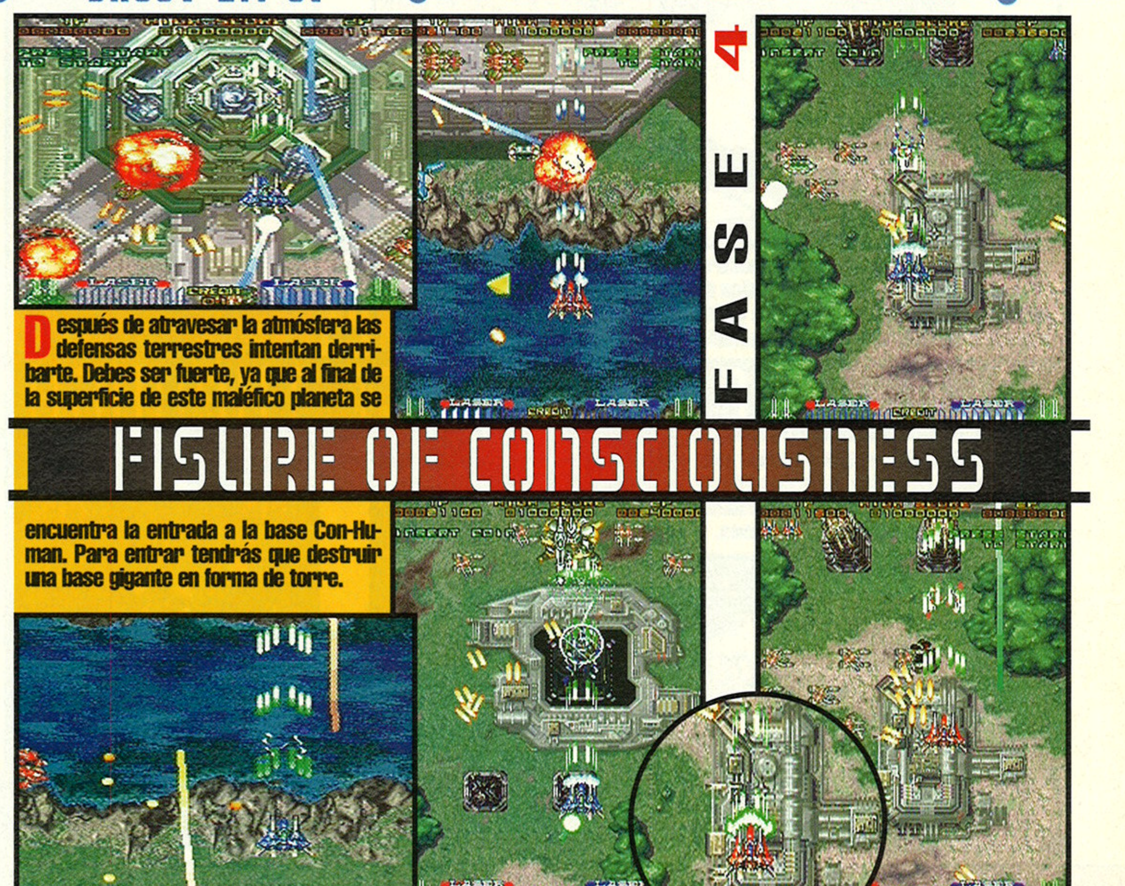


ya que el público de estos locales prefiere gastar sus dineros en maquinas más espectaculares. Es por este motivo que a todos nos sorprendió cuando **Acclaim** decidió traer a España este título. Estamos ante uno de esos compactos que invitan al usuario a jugar una y otra vez gracias a la multitud de virtudes que rebosa por los cuatro costados. Desde un primer momento se había asegurado que *Saturn* era la máquina de nueva generación mejor dotada para desarrollar arcades con entorno bidimensional, aunque nadie lo había demostrado hasta la fecha. **G.A.** es un claro ejemplo de las asombrosas capacidades que posee esta consola. Lo primero que salta a la vista desde el momento en que empezamos a jugar son los espectaculares decorados y efectos tridimensionales. Así nos encontraremos con fondos que se destruyen a nuestro paso, edificios

Hay mucha gente que cree que los títulos para las nuevas consolas deben ser espectaculares juegos tridimensionalas repletos de vectores y complicadas texturas. Nosotros creemos que tiene que haber un poco de todo. Por eso damos gracias a Taito por este genial arcade.



FASE 4



Después de atravesar la atmósfera las defensas terrestres intentan derribarte. Debes ser fuerte, ya que al final de la superficie de este maléfico planeta se

FISURE OF CONSCIOUSNESS

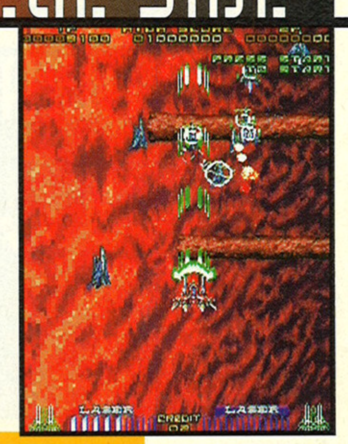
encuentra la entrada a la base Con-Human. Para entrar tendrás que destruir una base gigante en forma de torre.

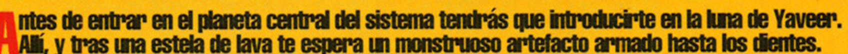
FASE 2



GRAVITY OF THE BLUE SIDE







Antes de entrar en el planeta central del sistema tendrás que introducirte en la luna de Yaveer. Allí, y tras una estela de lava te espera un monstruoso artefacto armado hasta los dientes.





Tras estas pantallas queda demostrada la variedad y categoría gráfica de este gran juego. Además, el resto de los aspectos de G.A. son también bastante remarcables. Entre sus virtudes mas destacables se hallan su impecable jugabilidad, la dificultad ajustada milimétricamente y la longitud de las fases.



que se mueven en perspectiva y asombrosos scroles. Si a este derroche gráfico le añadimos un colorido cautivador y unos enemigos que quitan el habla tendremos uno de los arcades más bonitos que han pasado por una consola. El sonido no deja de ser el típico de cualquier arcade, con unas músicas que le van a la perfección. La opción de dos jugadores contribuye aún más a que no nos aburramos en la vida de este juego. La jugabilidad está perfectamente ajustada para que no sea demasiado fácil acabarse el juego, y algunas fases nos traerán más de un quebradero de cabeza, aunque no hay nada que no se consiga con un poco de práctica. Al igual que ocurría en **RAIDEN**, podremos elegir jugar en el modo arcade, con las dimensiones originales de la máquina, aunque esta practica requerirá girar nuestro televisor (operación con graves secuelas). Merece la pena, ya que al jugar en modo *Saturn* perderemos muchos detalles del desarrollo del juego. Resumiendo, **G.A.** es un compendio de virtudes, una joya que no te debe faltar en tu «juegoteca».





FASE 5

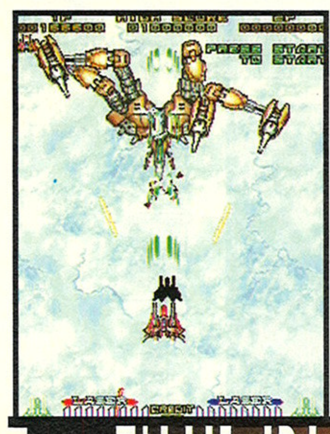
Descendiendo por la grieta verás la metrópoli subterránea. Mientras vuelas entre los rascacielos tendrás que destruir a los cazas enemigos que se encuentran escondidos. Si reduces aún más tu altitud, alcanzarás la autopista por la que el tanque de guerra avanza a toda velocidad. Sus poderosos cañones atacarán con furia a la X-LAY. Al final de la autopista hay una gran compuerta por la que puedes descender a las profundidades. En el interior de esta compuerta se encuentra tu principal enemigo, ¿lograrás aniquilarlo?

TOWARD THE DARKNESS











FASE 3



THE PHANTASM OF SILVER







Una vez atravesadas las nubes, el RVA-818 X-LAY se aproxima a la superficie de la Tierra. Repentinamente, varios interceptores comienzan a elevarse uno tras otro desde las compuertas para misiles. Hay muchas naves enemigas alineadas en una rampa de lanzamiento. Una vez que hayas machacado a un grupo de cazas de intercepción, aparecerá el terreno flotante. Sobre él, numerosos tanques y combatientes aéreos protegen la base.

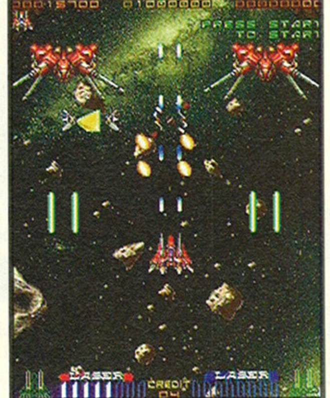














ACCLAIM	
TAITO	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	7
CONTINUACIONES	4
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92

Alucinantes efectos tridimensionales y coloristas decorados que demuestran de sobra las espectaculares capacidades gráficas de Saturn.

MUSICA 89

Banda sonora ideal para cualquier mata-marcianos: rítmicas y melódicas músicas que acompañan perfectamente a la trepidante acción.

SONIDO FX 82

Las explosiones, efectos y sonidos habituales de este tipo de juegos, además de algunas voces de difícil interpretación. Cumple con su función.

JUGABILIDAD 94

La dificultad está ajustada al milímetro, logrando que por mucha pericia que demostremos, el juego nos dure lo suficiente sin que jamás nos frustremos.



GLOBAL 93

GALACTIC ATTACK es para Saturn lo que RAIDEN es para PlayStation, es decir, un clásico con mayúsculas, que merece ser recordado como una joya de los shoot'em-up para consola. Aunque con un concepto radicalmente diferente al de PANZER DRAGOON, comparte con éste el cetro del mejor mata-marcianos de Saturn.

+ Todo, absolutamente todo en este juego es sobresaliente.
− Que el televisor se estropee al ponerlo en posición vertical.

MENTIRAS ARRIESGADAS

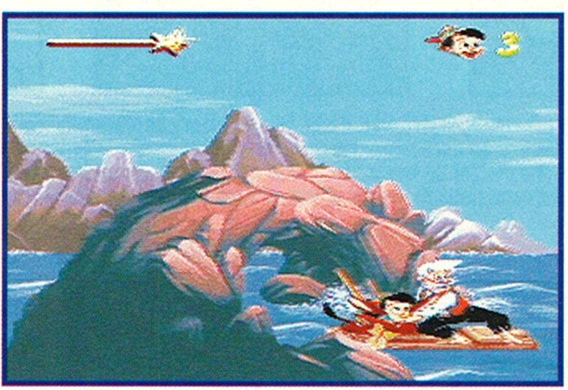
La relación entre los personajes de Disney y los videojuegos se ha distinguido siempre por destacar en un aspecto como el gráfico, aunque en más de una ocasión el resto del juego no se mantenía en los niveles mínimos exigibles.











Sinceramente, a este paso los juegos de **Disney** van a terminar perdiendo toda su gracia. Y no por nada, sino porque, de esta forma, los más maduritos nos vamos a quedar sin disfrutar de los maravillosos títulos que en los comienzos de las consolas de 16 *bits* pudimos disfrutar. De hecho, son muy pocos los títulos protagonizados por los personajes de **Disney** que en los últimos años han conseguido un éxito considerable. El problema lo encontramos en la orientación que sus programadores le dan a estos títulos, pensados más para la gente menuda que para el resto de usuarios, sobre todo en aspectos como la dificultad.

En esta situación se encuentra el título con el que ahora nos centramos, **PINOCCHIO**, un juego muy bien realizado técnicamente pero que peca del mismo fallo que os hemos comentado en las primeras líneas de este comentario: la escasa dificultad de la que hace gala. Sí, ya sé, estoy un poco pesado últimamente con la dificultad de los juegos, pero es que no hay nada tan frustrante en el mundo como gastarse diez mil pesetas en un juego y comprobar al cabo de pocos minutos que dicha inversión, fruto de nuestros esfuerzos, no se va a amortizar de la forma que nosotros habríamos deseado. Y la verdad es que, desde el mismo menú de opciones, en el que suena una maravillosa melodía que se asemeja de una forma asombrosa a la partitura

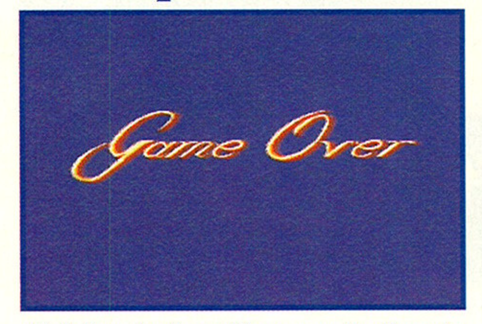




EL PUEBLO

Pinocho parte hacia la escuela con la intención de demostrar al hada su buen corazón.

¡OOPS!

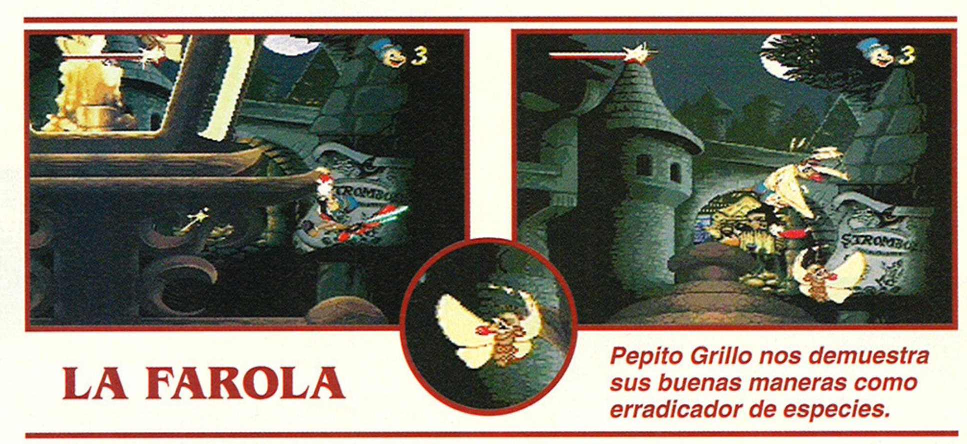


El único desliz gráfico es esta discreta pantalla de Game Over.

CREDITS



La pantalla de créditos aparecerá ante nosotros antes de lo esperado.



LA FAROLA

Pepito Grillo nos demuestra sus buenas maneras como erradicador de especies.



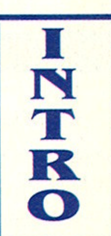
EL TEATRO

Pinocho en plena actuación musical en el mismísimo Liceo de Barcelona.





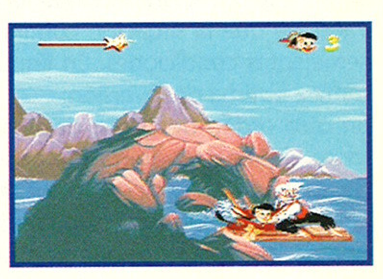


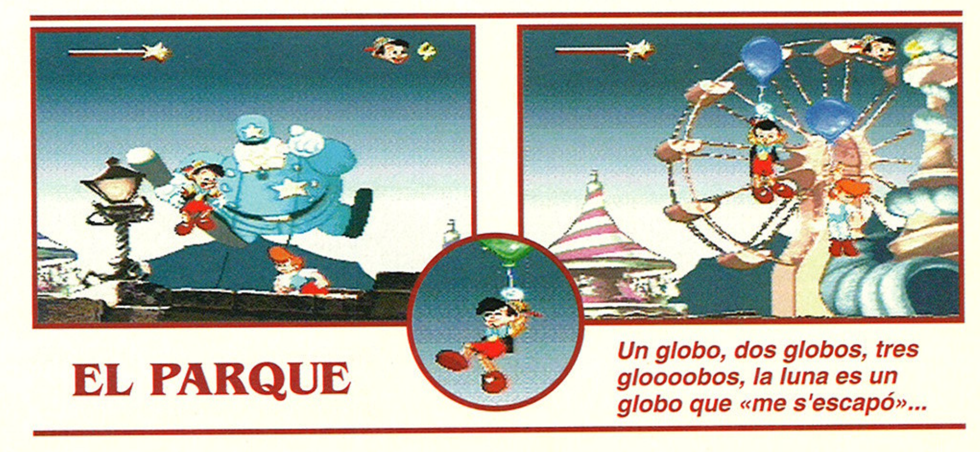


original del clásico film animado creado por **Disney**, no podemos dejar de creer que lo que nos espera tras estos breves momentos de opciones e *intros* es un magnífico título que nos hará pasar grandes momentos de diversión. Una vez comenzada la partida nuestra cara reflejará, en forma de sonrisa, la satisfacción por encontrar ante nosotros lo que de hecho estábamos esperando. Estupendos gráficos, con unos detallados fondos llenos de color, animaciones muy bien logradas y melodías que, para nada, se desmarcan del listón situado por la música del comienzo, y que la propia **Disney** tomó hace ya mucho tiempo como uno de sus rasgos más importantes. La desilusión, por supuesto, llega cuando nos damos cuenta que, tras superar diez rídiculas fases (en longitud, que no en calidad) ante nosotros se presentará la sosa pantalla de créditos que nos da a entender que



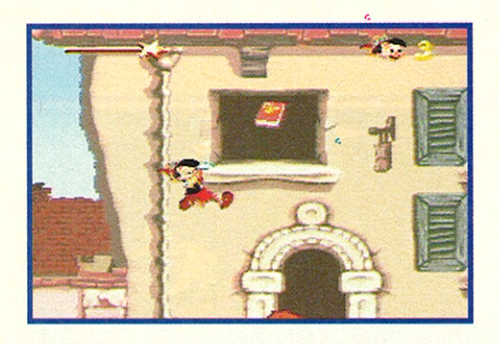
La calidad gráfica, una vez más, es el aspecto más destacado de esta última producción de Disney.



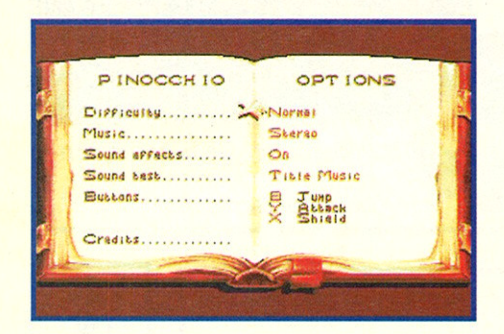


EL PARQUE

Un globo, dos globos, tres gloooobos, la luna es un globo que «me s'escapó»...









LA MONTAÑA RUSA

¡Qué sería de un juego de plataformas sin el pertinente nivel de la montaña rusa!

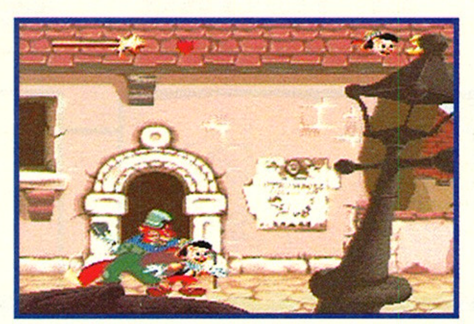


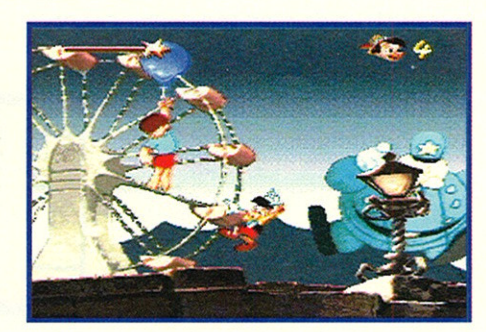
EL CAÑON

Las malas compañías nos llevarán a movernos en entornos nada apropiados.

el pastel se ha acabado, y todo ello sin ni siquiera consumir el escaso número de vidas que se ponen a nuestra disposición. Desconcertados, probaremos a jugar en el nivel *Hard*, aunque la tentativa será en vano, ya que la situación continuará en semejantes condiciones. En fin, una auténtica lástima de inversión.

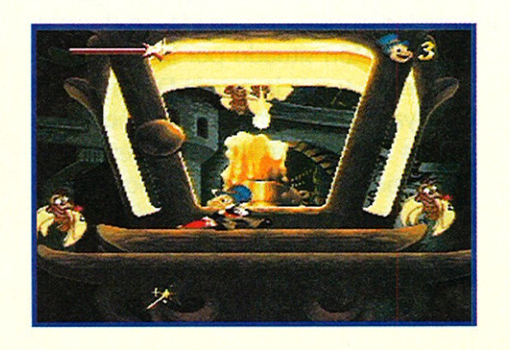
En otro orden de cosas, decir que durante el juego tendremos la posibilidad de ponernos en la piel, o mejor dicho en la madera, de Pinocho, superando cada una de las situaciones que se proponían en la película de **Disney** basada en el famoso cuento italiano. De esta forma nos enfrentaremos a nuestro primer día de colegio, a una actuación en la que deberemos demostrar nuestras dotes «bailescas» y, cómo no, a los famosos momentos en los que Gepetto y Pinocho son devorados por la ballena. Todos ellos se re-





FINAL







EL MAR

Como pez en el agua, Pinocho se moverá por las profundidades del océano.



EL BANCO DE PECES

El banco de peces es como el de Santander sólo que en las profundidades marinas.



DENTRO DE LA BALLENA

Busca la madera que puedas para encender una hoguera que asfixie a la pobre ballena.

crean con la máxima perfección gráfica que ***Super Nintendo***, sin ayudas externas, es capaz de conseguir. En uno de los niveles, incluso, podremos tomar el control de Pepito Grillo, en una extraña fase en lo alto de una farola en la que deberemos acabar con todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino o que, simplemente, ose robarnos apenas unos centímetros de farola.

Sinceramente, el juego no merece que nos ensañemos con él (en su aspecto técnico nos resultaría imposible hacerlo), pero es justo reconocer que la inversión en un videojuego, que en muchas ocasiones viene precedida por un gran esfuerzo económico, merece como mínimo la recompensa de la diversión y además, por fuerza, en cantidades suficientes. De nada nos sirve tener un juego espectacular cuyo destino final va a ser el fondo de nuestro cajón.

Por cierto, que no nos vengan con el cuento de que está destinado al público infantil, porque hasta mi hermana pequeña se lo acaba con la gorra en la primera partida.

J.C. MAYERICK



LA GRAN EVASION

La persecución de la que seremos protagonistas al final del juego es una pasada.



DISNEY INTERACTIVE
VIRGIN STUDIOS

MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 90
En la misma línea que suelen mostrar los juegos que la compañía británica programa sobre los personajes de Disney. Simplemente excepcional.

MUSICA 92
Todas las músicas son geniales, aunque la clásica melodía que podremos escuchar en la pantalla de presentación es una auténtica pasada.

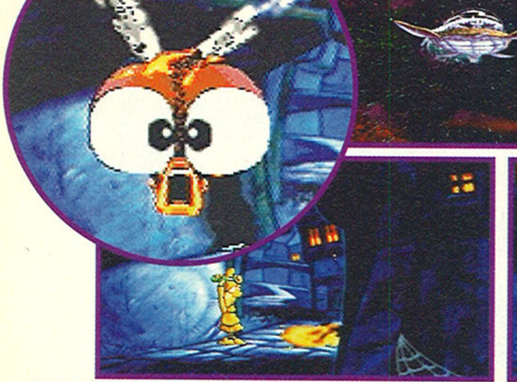
SONIDO FX 80
Nos encontramos en la misma situación que siempre: pocos efectos de sonido y muy poco tiempo invertido en su programación (es sólo una opinión).

JUGABILIDAD 80
Jugabilidad es la perfecta mezcla entre diversión y dificultad, y cuando una de ellas falla de forma estrepitosa, ésta se ve perjudicada notablemente.

GLOBAL 86
Estamos hartos de decir que un buen juego no se basa sólo en la buena presentación que se le pueda dar, sino en la diversión y las horas de ésta que el propio juego nos proporcione. PINOCHO cumple con casi todo, pero hacer tal desembolso para disfrutar durante treinta minutos no me parece, en ningún caso, aceptable.

\+ Los gráficos y las músicas, muy en la línea de lo que Virgin acostumbra a ofrecernos.

− La escasa dificultad, algo a priori sin importancia pero que al final pasa factura.

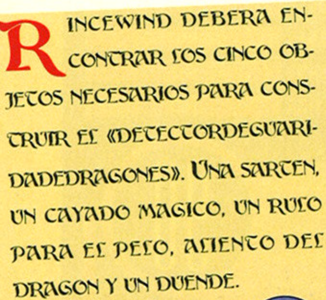








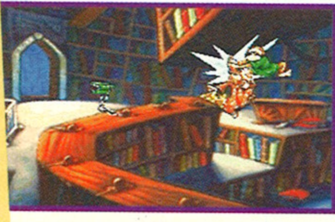
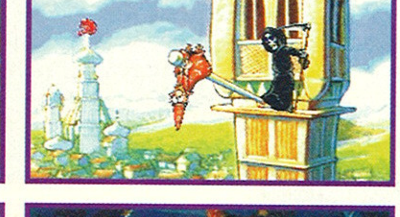

RINCEWIND DORMITA PLACIDAMENTE MIENTRAS **DISCWORLD** SE VE ASOLADO POR UN MISTERIOSO DRAGON. ALGUNOS NO ENTIENDEN



RINCEWIND DEBERA ENCONTRAR LOS CINCO OBJETOS NECESARIOS PARA CONSTRUIR EL «DETECTORDEGUARIDADEDRAGONES». UNA SARTEN, UN CAYADO MAGICO, UN RULO PARA EL PELO, ALIENTO DEL DRAGON Y UN DUENDE.



ACTO 1




Así da comienzo una de las aventuras más disparatadas y sorprendentes de los últimos tiempos, **DISCWORLD**. Este es el primer título de este género para los 32 *bits* de **Sony**, cuya producción ha corrido a cargo del mismo grupo que creó el juego para *PC* hace ya un año. Todos los personajes y lugares que aparecen en esta divertida historia proceden del genio creativo de uno de los escritores ingleses más leídos en todo el mundo, **Terry Pratchett**. **DISCWORLD** es la clásica aventura gráfica tipo INDIANA JONES, aunque algunos de los toques de humor que hay nos recuerdan al mítico MONKEY ISLAND. El juego tiene una ambientación gráfica soberbia, con múltiples animaciones y una diversidad de localizaciones formidable. En el apartado sonoro se han incluido voces para todos los personajes que intervienen durante la historia. **Psygnosis** no ha reparado en gastos y ha contado con el mismísimo **Eric Idle**, actor británico integrante del grupo cómico **Monthy Python**, para hacer las voces de Rincewind. Esto demuestra que, desde el principio, sus creadores querían darle un tono humorístico a todo el conjunto cuidando to-



LA HISTORIA



COMO PUEDE HABER LLEGADO HASTA SU MUNDO ESTA CRIATURA, PUES LOS DRAGONES NO APARECEN A MENOS QUE ALGUIEN CREA FIRMEMENTE EN SU EXISTENCIA.







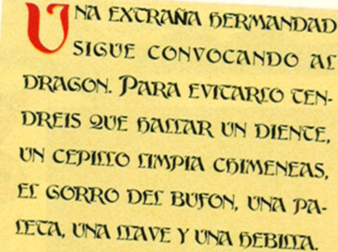
El Palacio de Ankh-Morpork tampoco se encuentra a salvo de las travesuras del Dragón.

dos los aspectos. Desde las geniales voces, hasta los numerosos *gags* que acompañan las peripecias de este aprendiz de mago por Ankh-Morpork y alrededores. Tampoco faltan ciertos guiños cinéfilos como la mención a una película llamada «Los trolls las prefieren rubias» o el aspecto que presenta en el último acto Rincewind, con una cinta en la frente y un pequeño dragón que dispara ascuas ardientes y que se llama M16, emulando a Rambo en sus mejores tiempos. Bueno, algunos pensaréis que todo eso está muy bien y os preguntaréis qué pasa con la jugabilidad. Según los programadores, llegar hasta el desenlace de **DISCWORLD** puede ocupar 100 horas de nuestra preciada vida. Ojo, no son horas reales de juego, sino el tiempo que os puede llevar desvelar los cientos de puzzles que han diseñado los creadores de la aventura. El más importante de todos es despertar al cofrecillo hecho con madera de peral sabio que, además de acompañaros como un fiel cachorro, será el imprescindible equipaje donde guardar todos los *items* que encontréis por el camino. Una vez conseguido, el archicanciller de

ACTO 2









UNA EXTRAÑA HERMANDAD SIGUE CONVOCANDO AL DRAGON. PARA EVITARLO TENDREIS QUE HALLAR UN DIENTE, UN CEPILLO LIMPIA CHIMENEAS, EL GORRO DEL BUFON, UNA PALETA, UNA LLAVE Y UNA BEBILLA.















INTERMINABLE

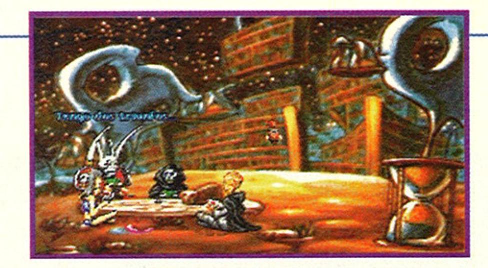


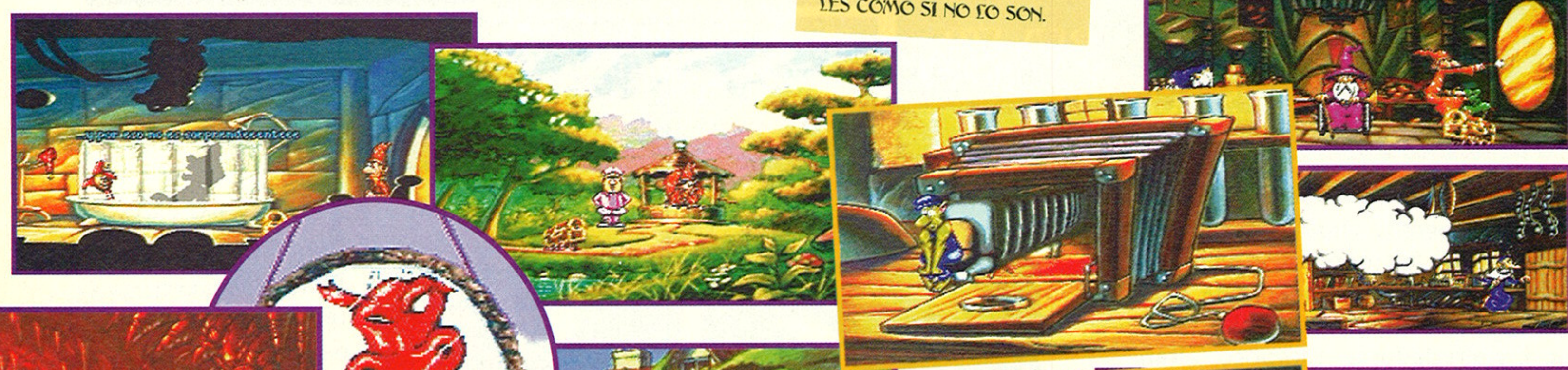
EQUIPAJE





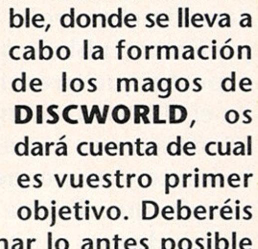
ESTE COFRE CON PATAS ES UN ELEMENTO IMPRESCINDIBLE A LO LARGO DE TODA LA AVENTURA. EN EL GUARDAREIS TODOS LOS ITEMS QUE HALLEIS, TANTO SI SON UTILES COMO SI NO LO SON.





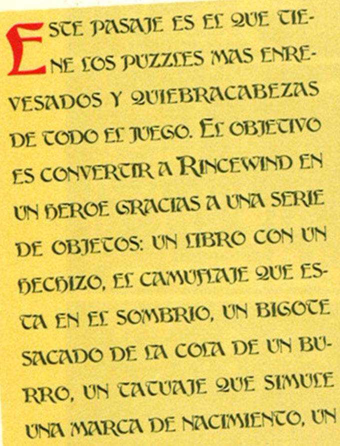






ACTO 3

ESTE PASAJE ES EL QUE TIENE LOS PUZZLES MAS ENREVESADOS Y QUIEBRACABEZAS DE TODO EL JUEGO. EL OBJETIVO ES CONVERTIR A RINCEWIND EN UN HEROE GRACIAS A UNA SERIE DE OBJETOS: UN LIBRO CON UN HECHIZO, EL CAMUFLAJE QUE ESTA EN EL SOMBRIO, UN BIGOTE SACADO DE LA COLA DE UN BURRO, UN TATUAJE QUE SIMULE UNA MARCA DE NACIMIENTO, UN TALISMAN Y UNA ESPADA.













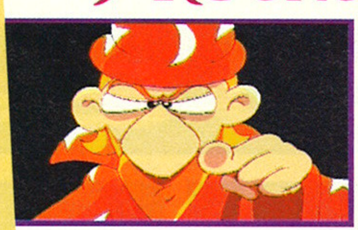
la Universidad Invisible, donde se lleva a cabo la formación de los magos de **DISCWORLD**, os dará cuenta de cual es vuestro primer objetivo. Deberéis terminar lo antes posible con el Dragón que está acabando con los edificios y la vida de los desfortunados habitantes de Ankh-Morpork. El camino más directo es encontrar su guarida, para lo que necesita un «detectordeguaridasdedragones». La construcción de este artilugio requiere los objetos más dispares que os podáis imaginar y que, por supuesto, se encuentran desperdigados por los lugares más insospechados de la ciudad. A partir de este instante se complica el asunto, y para resolver las situaciones que se avecinan deberéis echar mano de la lógica más absurda e inverosímil que plasma a la perfección el espíritu de los libros del genial



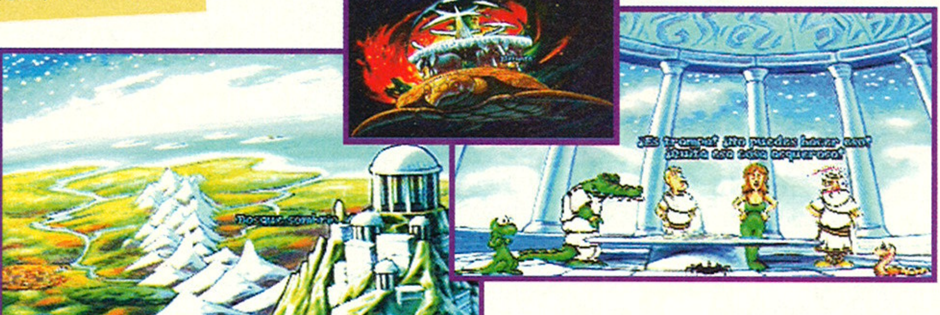


PROTAGONISTAS

Los dos personajes principales de la historia son un aprendiz de mago bastante inepto, Rincewind y un dragon hembra que está sembrando el pánico en Ankh-Morpork.







Terry Pratchett. El juego se divide en cuatro actos, cada uno de ellos con una misión específica que cumplir. A lo largo de estos capítulos, y según vayáis resolviendo felizmente los acertijos, irán apareciendo nuevos emplazamientos en el mapa. La variedad de escenarios de **DISCWORLD** es impresionante tanto por su belleza como por su número. Los usuarios de ***PlayStation*** que sean aficionados a este tipo de juegos pueden estar de enhorabuena, **DISCWORLD** es un buen comienzo que en breve se verá continuado por otros títulos. Acclaim lanzará en breve D, una aventura para los 32 *bits* a medio camino entre THE 7th GUEST y el YUMEMI MANSION de ***Mega CD***, con unos gráficos extraordinarios y una ambientación musical que pone los pelos de punta. En fin, os seguiremos informando y, mientras tanto, disfrutad con **DISCWORLD**.

R. DREAMER

ACTO 4



El cuarto acto es el epílogo de esta bella historia. Transcurre casi todo el tiempo con secuencias animadas en las que apenas tendreis que intervenir. Vuestra mision sera en contrar un arma con la potencia necesaria para terminar con la amenaza del dragon antes de que Lady Ramkin sea ejecutada.

DISCWORLD

Press SELECT or BOTH MOUSE BUTTONS for Menu Options
Copyright 1995 TWG Ltd & PERFECT 10 PRODUCTIONS Ltd

SONY	
PERFECT 10	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	4
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI



GRAFICOS — 85

Los gráficos del juego son correctos y con unos fondos de una belleza extraordinaria, aunque no tienen la espectacularidad de otras producciones.

MUSICA — 90

La banda sonora de DISCWORLD es perfecta, ya que ambienta cada momento aumentando la tensión o dando el toque necesario para la escena.

SONIDO FX — 89

Son cachondísimos y se encuentran acorde con el espíritu humorístico del juego. Si hubieran añadido algunos más hubiera sido un apartado perfecto.

JUGABILIDAD — 88

Difícil, dificilísimo, casi casi imposible. Algunos de los puzzles serán resueltos por el método de probar objetos al azar. Aún así es un juego divertidísimo.

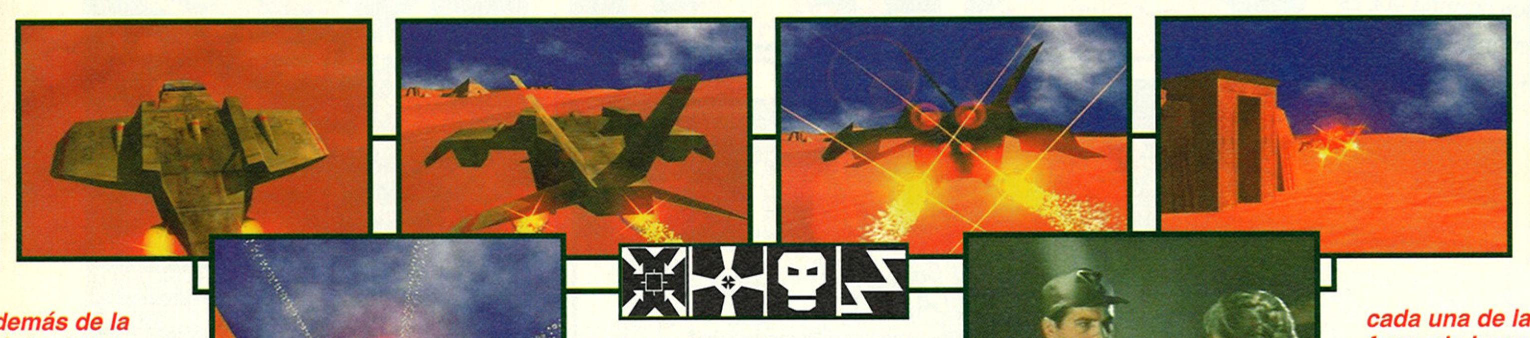
88 GLOBAL

Después de tantos golpes, disparos y derrapes no viene mal relajarse un poco y disfrutar con una aventura gráfica que conjuga los elementos clásicos con buenos gráficos y elevadas cotas de diversión. Esperamos que no sea la última y que cuando llegue algún título más os hayáis terminado el juego. Suerte.

+ Toda la ambientación del juego y los subtítulos en castellano que prometen horas y horas de diversión.

− La dificultad del juego puede lograr que las horas de diversión se conviertan en siglos de sufrimiento.

VIENTOS D



Además de la clásica intro, WARHAWK cuenta con otros cinemas dialogados en cada una de las fases de juego. Esta última imagen pertenece a uno de ellos.

INTRO

Los aficionados a la saga STRIKE suspirábamos por probar como resultaría aquello de batallar con un helicóptero en una 32 bits. Tras el buen sabor de boca dejado por THUNDERHAWK, llega ahora su gran competidor: WARHAWK.

Unos meses atrás varios miembros de la redacción tuvimos la oportunidad de probar una versión *beta* de este programa y de TWISTED METAL, ambos de la compañía **Sony** y de los programadores **Singletrac**. Las reacciones tras aquella primera ojeada fueron bastante dispares: a unos les gustaron mucho mientras que a los otros les parecieron dos juegos bastante vulgares. Los del primer grupo seguimos jugando y pudimos comprobar que ambos títulos tenían bastantes más virtudes de las que en un principio se podían intuir. En el caso del juego que nos ocupa, **WARHAWK**, la primera cosa que observamos es que, tras la aparente complejidad de controles, se esconde una excelente jugabilidad. Un poco de práctica y cualquier jugador con un nivel normal de juego podrá manejar el helicóptero con total soltura y un buen porcentaje de aciertos en el disparo. La cantidad de elementos hostiles,



PERSpectivaS



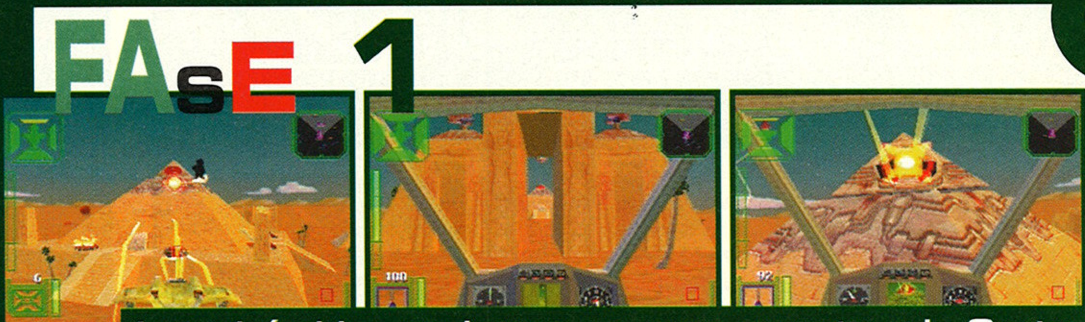


De las tres perspectivas existentes, la más útil y clara es la intermedia, aunque todas cumplen a la perfección.

E GUERRA



FASE 1



Las pirámides encierran un gran secreto y la Corte del Faraón es tan numerosa como sanguinaria.

El Gran Cañón es un auténtico pasillo de la muerte. Una de las fases más bellas y largas del juego.



FASE 2

FASE 3



Otra gozada para los ojos. Naves de enormes dimensiones y fuertes defensas en cuyo interior se halla el principal objetivo de nuestra misión.

FASE 4





Dos mundos superpuestos en torno al volcán. Luces y sombras conviven en este extraño infierno.

El Castillo y sus pasadizos fueron pensados para evitar a los intrusos. Enhorabuena al arquitecto.





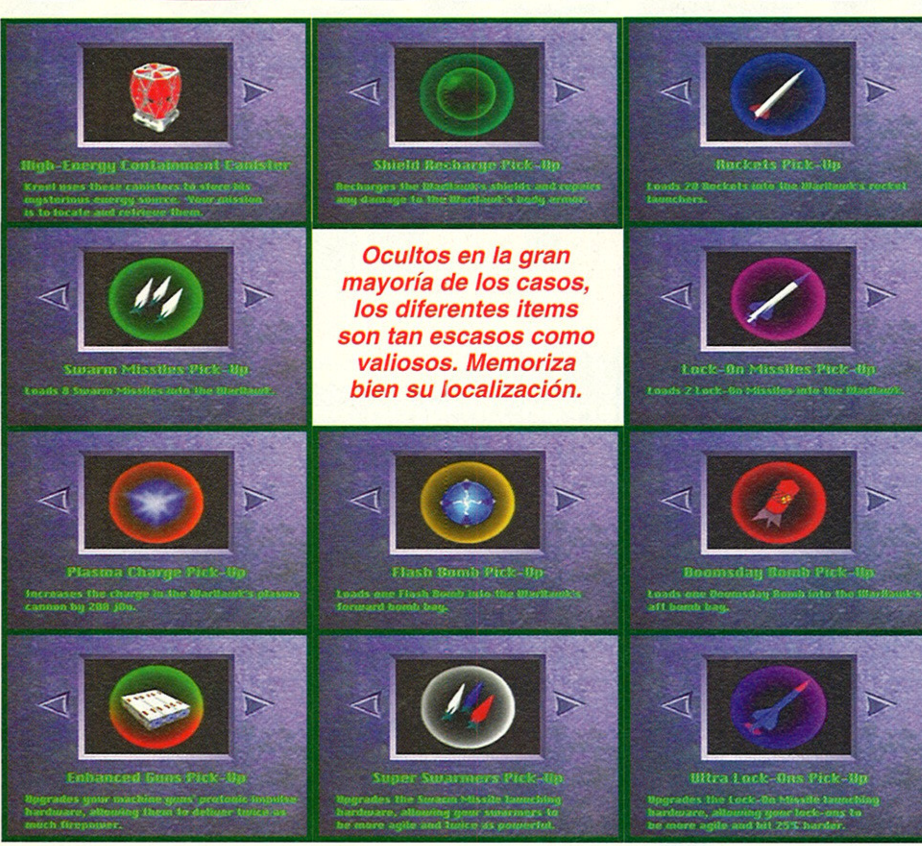
FASE 5

el enrevesado diseño de los escenarios y el enorme tamaño de sus fases se encargarán de tenernos totalmente embelesados delante de la pantalla. Gráfica y técnicamente (sobre todo si hablamos de movimientos) **WARHAWK** es un juego con una factura impecable y algunos detalles realmente brillantes, aunque el suavizado de texturas no resulte en algunos casos tan entusiasmante. En cuanto a las perspectivas de juego, la más atractiva de las tres existentes es quizá la exterior más cercana.

Las misiones que componen las seis fases de **WARHAWK** no son demasiado profusas en objetivos tácticos, y sólo sus grandes dimensiones nos harán pasar ciertos apuros. La estrategia más correcta es la de avanzar entre cuantas defensas salgan a nuestro paso, acabando sólo con aquellas más dañinas o con las que nos cierren el camino. En muchos de sus aspectos **WARHAWK** nos recordará a juegos como THUNDERHAWK, STE-



items



Ocultos en la gran mayoría de los casos, los diferentes items son tan escasos como valiosos. Memoriza bien su localización.

LLAR ASSAULT o STAR WARS (incluyendo una incursión dentro de una gran nave enemiga). En el primer grado de dificultad de los tres posibles el juego resulta bastante asequible para cualquier jugador y, en los niveles medio y alto, un auténtico reto a los reflejos y a nuestra capacidad de esquiva.

Como resumen, **WARHAWK** es un buen juego, entretenido y jugable, espectacular en algunas fases y muy atractivo en su conjunto. Si te gustó la saga STRIKE de 16 *bits*, este juego es menos sofisticado en cuanto a objetivos pero mucho más divertido y apasionante gracias en parte a la calidad gráfica que son capaces de dotar los sistemas de 32 *bits*.

DE LUCAR











Cuando un juego del talante del GRADIUS se une con el talento creador y el humor de los programadores de Konami, el resultado no puede ser otro que una genialidad. Eso es PARODIUS, mitad GRADIUS, mitad parodia

ATMOSFERA CERDO

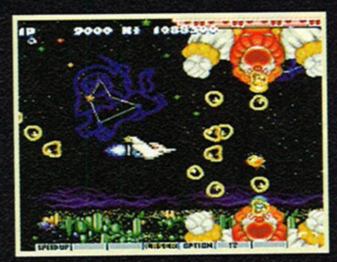
Mucho antes de que **Namco** iniciara su saga de recopilaciones (NAMCO MUSSEUM) de viejos clásicos de los arcades como POLE POSITION o GALAXIAN, **Konami** ya conocía el valor de recuperar para el gran público algunos de sus títulos más legendarios. En Diciembre del 94, mientras todas las compañías aprovechaban el lanzamiento de ***PlayStation*** para sacar sus mejores y más espectaculares títulos, **Konami** sorprendió a todos con la recopilación en un sólo CD de las dos partes creadas hasta la fecha de **PARODIUS**. A la mítica parodia de la saga GRADIUS le acompañaba su secuela, la cual recibió en occidente el nombre de **FANTASTIC JOURNEY**, dando forma entre los dos a uno de los mejores títulos de ***PlayStation*** lanzados hasta la fecha. Sinceramente, nadie creía que fantástica recopilación ibs a llegar un día hasta nosotros, pero por fortuna así ha sido, y podremos disfrutar de estos dos pedazos de

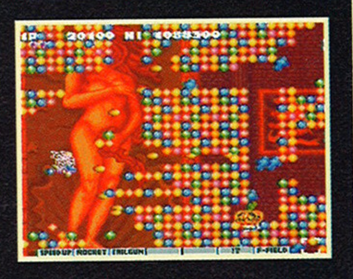




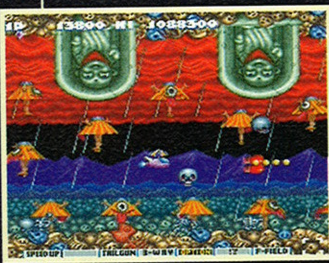




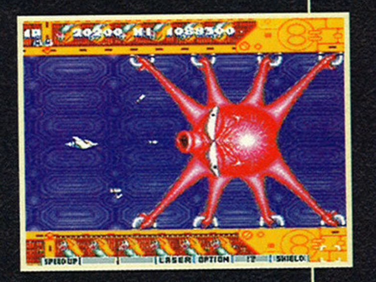





PARODIUS

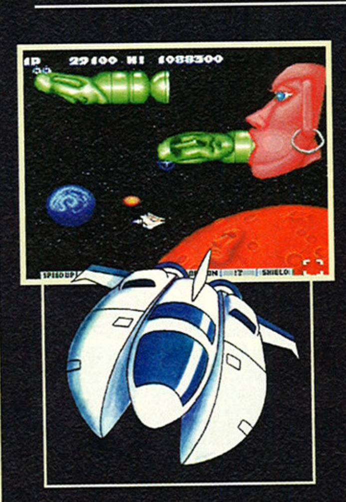




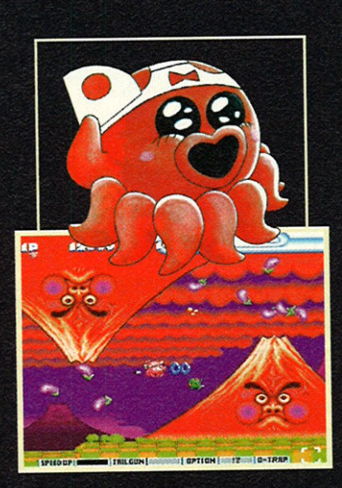



El clásico de los recreativos regresa con más fuerza que nunca en esta fabulosa conversión que respeta al 100% los gráficos y el desarrollo del arcade original. Acompaña a Pentaro, Vic Viper, Takosuke y Twin Bee en un delirante viaje al lado más divertido y desconocido de la galaxia **Konami**. Te esperan el mundo de los sueños, los cerditos querubines, la mujerzuela somnolienta y Chosko, un impresionante pez globo con orzuelos que crece y crece gracias a la magia del *scaling*. Una verdadera parodia, tanto de desarrollo como de mecánica, del inmortal GRADIUS, en la que el buen humor y los guiños constantes al jugador inundan cada rincón del juego. Aunque es menos brillante a nivel gráfico que **FANTASTIC JOURNEY, PARODIUS** es sin duda el plato fuerte de esta recopilación gracias a sus diez enormes fases, entre las que se encuentran parajes tan extraños y desternillantes como la tierra de los *zombies* (no, no hablamos de **Alcorcón**), una típica campiña nipona, el mundo del *pinball* (comandado por el celebérrimo VIVA CORE) y muchos lugares más capaces de desafiar tus reflejos y tu sentido de humor. Todo ello amenizado con una banda sonora absolutamente soberbia. Después de jugar a **PARODIUS** no volverás a ver los demás matamarcianos igual.

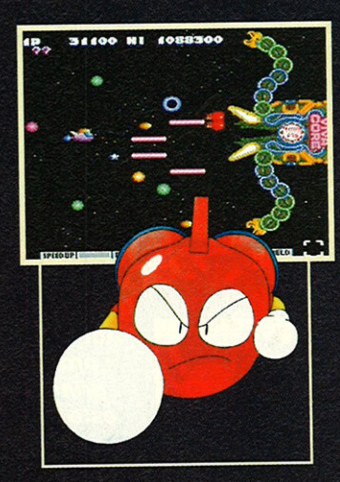
PERSONAJES



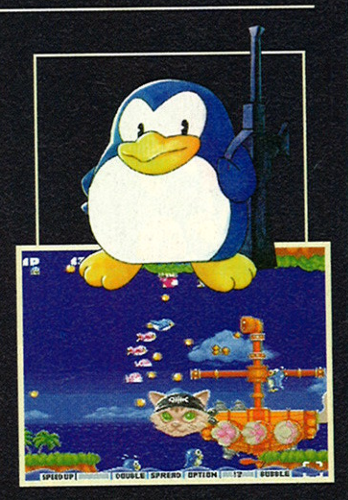
Vic Viper, protagonista de la saga GRADIUS, es tan ágil como mortal.



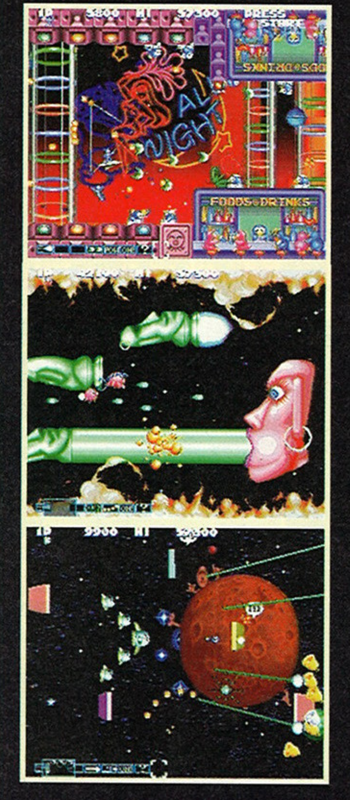
Con las bragas en la cabeza, Takosuke viene pidiendo guerra.



Twinbee está dispuesto a demostrar que sigue siendo el número uno.

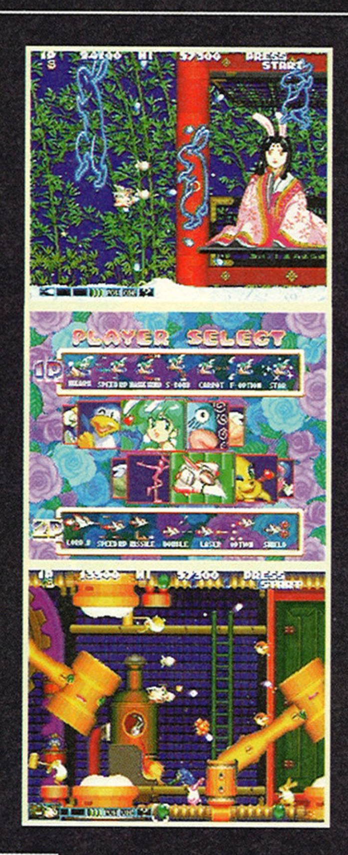


Pentaro, la mascota de Konami, está dispuesto a derretir el mismo polo.



FANTASTIC JOURNEY

Aunque posee un número menor de fases que **PARODIUS**, su secuela, **FANTASTIC JOURNEY**, posee suficientes elementos para enganchar al jugador desde la primera partida. Permite la participación de un segundo jugador, se pueden elegir cuatro naves más que en el original, algunas de ellas realmente surrealistas como Koitsu (una silueta humana que cabalga sobre un sencillo avión de papel) o Michael (un pequeño cerdo de gran parecido con **J.C. Mayerick** que cubre sus partes pudendas con sendas tiritas) e incluye una fase especial al final del juego. Mención especial para los gráficos, que son absolutamente soberbios, y la aparición especial de algunos enemigos finales del primer **PARODIUS**. Como nota curiosa, cabe destacar que **Konami** ha respetado el formato original de pantalla de la recreativa original. Sin duda, la guinda que se merecía un juego como **PARODIUS**.



PERSONAJES



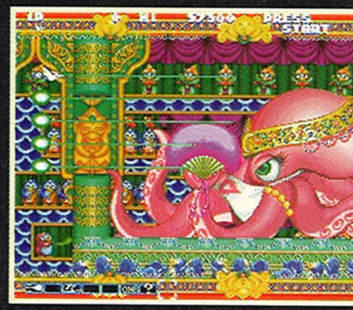




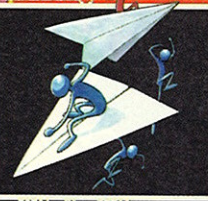




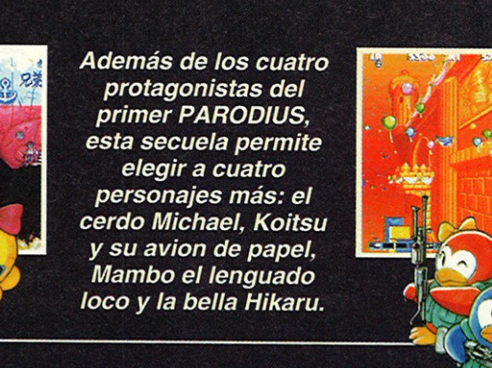




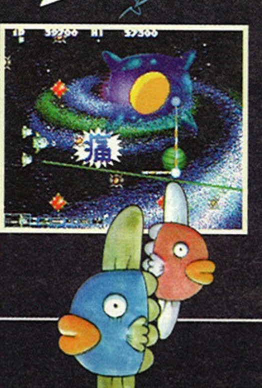








Además de los cuatro protagonistas del primer PARODIUS, esta secuela permite elegir a cuatro personajes más: el cerdo Michael, Koitsu y su avion de papel, Mambo el lenguado loco y la bella Hikaru.







MALDITOS YANKEES

VERSION PAL



VERSION JAPONESA



Las franjas del PAL no son las únicas diferencias entre los PARODIUS occidental y chinaka. Por miedo a que algún garrulo yankee se rebotara, el aguila Sam ha sido sustituida por un estornino verde. Una vergüenza.







juegos capaces de hacer las delicias de toda especie humana conocida (Directores de arte incluidos). Cualquiera que haya tenido la oportunidad de jugar con alguna de las conversiones (*SNES, PC Engine*, etc...) que se han hecho hasta la fecha de éste clásico, sabe lo que es disfrutar de uno de los *shoot´em-up* más divertidos, jugables y adictivos de la historia. Un universo completamente delirante protagonizado por pulpos que usan unas bragas por sombrero, chicas que cabalgan sobre sugerentes misiles y algunos de los personajes más míticos del universo **Konami**, como la nave del GRADIUS o TWIN BEE. Todos ellos, al igual que los escenarios, calcados de las recreativas originales y con una calidad sonora realmente mejorada, gracias a la magia del CD y el arte y el ingenio de los músicos de **Konami**, capaces tanto de rendir homenaje a piezas clásicas como la *suite* del Cascanueces como de introducir toda una charanga dentro de tu habitación, con trompetas, bongos y flautas resonando espectacularmente a todo volumen. Una completa maravilla de juego que no debes perderte bajo ningún concepto. Una joya.

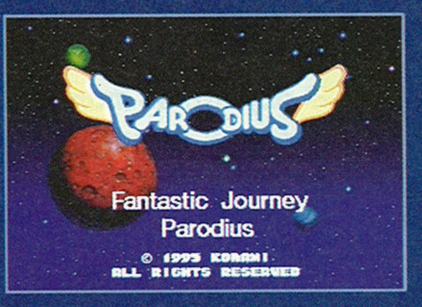
NEMESIS

VERSION SATURN





Prácticamente idénticos, las únicas mejoras del PARODIUS de Saturn frente al de PlayStation se refieren a la eliminación de carga entre fases y la posibilidad de elegir el formato de pantalla: arcade o full screen.



KONAMI

KONAMI

MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1 y 2
VIDAS	3
FASES	10 / 7
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI / MEMORY CARD

GRAFICOS



89

No faltarán burros que digan que los gráficos son indignos de PlayStation. Allá ellos. En nuestra opinión son perfectos, idénticos a los del original.

MUSICA



95

El más sensacional poupurri de temás clásicos. Desde Tchaikoski hasta la danza del sable, incluyendo Boogie-Boogie y demás musiquillas.

SONIDO FX



89

Con semejante banda sonora, los efectos de sonido son meramente secundarios. A destacar alguna que otra vocecilla sabiamente digitalizada.

JUGABILIDAD



93

Si por algo se ha hecho famosa la saga PARODIUS, además de por su humor, es por su legendaria jugabilidad. Acción y diversión para toda la familia.

GLOBAL

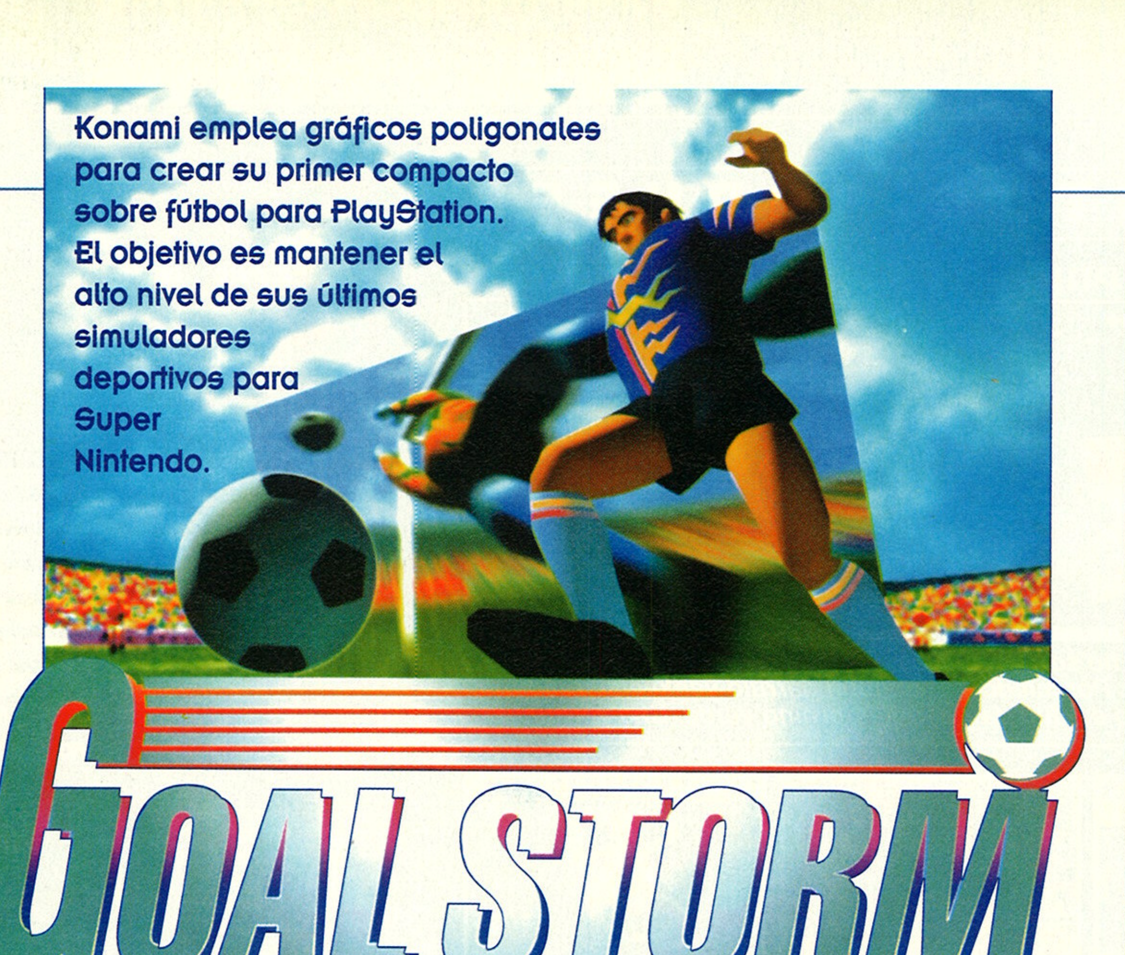


92

A pesar de lo que digan las búfalas pardas, PARODIUS es uno de los mejores lanzamientos de este año. Divertidos, hilarantes y tremendamente jugables, estos dos títulos harán las delicias de cualquier buen aficionado que busque algo más que intros renderizadas y demás patrañas. PARODIUS es arcade en estado puro.

+ Dos clásicos al precio de uno. Una recopilación que no debería faltar en cualquier estantería.

− Las versiones PAL, además de las franjas, están más censuradas que las memorias de The Punisher.



Konami emplea gráficos poligonales para crear su primer compacto sobre fútbol para PlayStation. El objetivo es mantener el alto nivel de sus últimos simuladores deportivos para Super Nintendo.

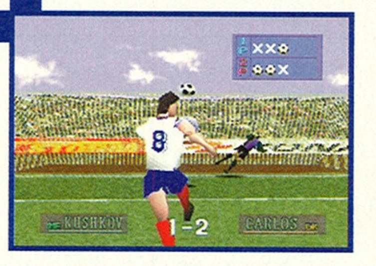
GOAL STORM








El abanico de posibilidades futbolísticas que ofrece *PlayStation* no deja de abrirse. En esta continua aparición de novedades llega hasta nosotros un lanzamiento de la casi siempre impecable **Konami.** A pesar del patinazo de HYPER-DUNK, el prestigio de esta compañía en el terreno deportivo se ha forjado con títulos tan impresionantes como GIVE'N GO y las dos versiones de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Ante el reto de superar o al menos igualar el citado título, **Konami** ha creado su primer simulador futbolístico para ***PlayStation***. Este compacto vio la luz en el mercado nipón con el título de WINNING ELEVEN, incluyendo equipos de la **J´League**. En la versión que llega hasta nosotros se han sustituido estos clubs por selecciones nacionales en las que aparecen ju-











LA CATEDRAL DEL FUTBOL









gadores ficticios. En el aspecto gráfico el juego se basa en polígonos con textura, a modo de los utilizados en FIFA INTERNATIONAL SOCCER para *3DO*. Los movimientos y diseño de los jugadores son impresionantes, destacando la impecable reproducción de los uniformes. Sin embargo, con respecto al compacto japonés, se aprecia una considerable disminución en la velocidad de desplazamiento de los jugadores. Por lo que respecta a la perspectiva, los partidos se siguen desde tres vistas más o menos laterales, aunque la cámara realiza constantes *zooms*. Esta perspectiva solamente se modifica en las repeticiones de los goles, que pueden apreciarse desde tres ángulos diferentes. La escasa variedad de opciones (se limita a dos competiciones, terreno de juego, estrategia y formación) es el punto más débil de este juego al que se le pueden descubrir muchas posibilidades. En conjunto se trata de un magnífico simulador, que a buen seguro servirá de base para posteriores versiones perfeccionadas y tan innovadoras como I. S. SOCCER.

J. ITURRIOZ

















10 PLAYSTATION

1 RIDGE RACER
Conducción ◆ Namco



La obra maestra de **Namco** repite en la primera posición gracias a su jugabilidad y su indiscutible calidad técnica. Simplemente esencial.

2 WIPE OUT
Conducción ◆ Psygnosis

3 DOOM
Shoot´em-up ◆ ID Software

4 DESTRUCTION DERBY
Conducción ◆ Psygnosis

5 TEKKEN
Beat´em-up ◆ Namco

6 MORTAL KOMBAT 3
Beat´em-up ◆ Acclaim

7 AIR COMBAT
Shoot´em-up ◆ Namco

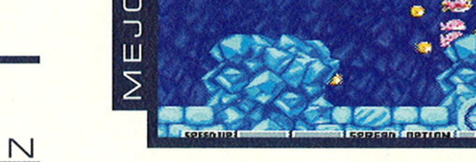
8 BATTLE ARENA TOSHINDEN
Beat´em-up ◆ Takara

9 RAIDEN PROJECT
Shoot´em-up ◆ Seibu-Kaihatsu

10 GOAL STORM
Deportivo ◆ Konami

10 SATURN

1 SEGA RALLY
Conducción ◆ Sega



El más espectacular de los arcades de conducción de los salones recreativos se confirma como el mejor título hasta el momento para *Saturn*.

2 X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
Beat´em-up ◆ Capcom

3 VIRTUA FIGHTER 2
Beat´em-up ◆ Sega

4 VIRTUA COP

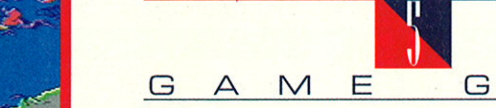
MAS ESPERADO

TOY STORY ◆ SUPER NES / MEGA DRIVE



LO PEOR DE LO PEOR

AAAHH!! REAL MONSTERS ◆ SUPER NES / MEGA DRIVE



MEJOR MUSICA

PARODIUS ◆ SATURN / PLAYSTATION

5 GAME BOY

1 KILLER INSTINCT
Beat´em-up ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND
Plataformas ◆ Nintendo

3 STREET FIGHTER 2
Beat´em-up ◆ Capcom

4 MEGAMAN 4
Plataformas ◆ Capcom

5 POWER RANGERS: THE MOVIE
Beat´em-up ◆ Bandai

5 GAME GEAR

1 ARENA
Shoot´em-up ◆ Sega

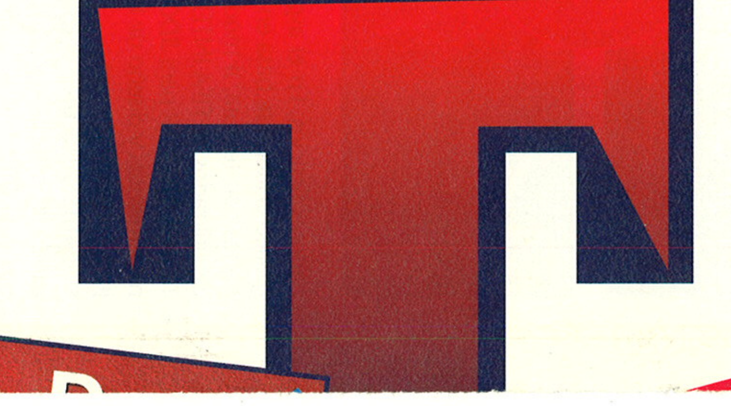
2 SONIC LABERYNTH
Plataformas ◆ Sega

3 TAILS ADVENTURES
Plataformas ◆ Sega

4 BATMAN FOREVER
Beat´em-up ◆ Acclaim

5 V.R. TROOPERS
Beat´em-up ◆ Sega

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Shoot´em-up ♦ Sega

5 GALACTIC ATTACK
Shoot´em-up ♦ Taito

6 RAYMAN
Plataformas ♦ Ubi Soft

7 BUG
Plataformas ♦ Sega

8 VICTORY GOAL
Deportivo ♦ Sega

9 CLOCKWORK KNIGHT 2
Plataformas ♦ Sega

10 PANZER DRAGOON
Shoot´em-up ♦ Sega

SUPER JUEGOS TOP 10



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND
Plataformas ♦ Nintendo
Yoshi y el pequeño Mario defienden con furor numantino la primera posición de la lista de *Super Nintendo*, bastante parca en novedades.

2 DK COUNTRY 2: DIDDY´S KONG QUEST
Plataformas ♦ Nintendo

3 KILLER INSTINCT
Beat´em-up ♦ Nintendo

4 MORTAL KOMBAT 3
Beat´em-up ♦ Acclaim

5 INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER
Deportivo ♦ Konami

6 MEGAMAN 7
Plataformas ♦ Capcom

7 DOOM
Shoot´em-up ♦ Ocean

8 ILLUSION OF TIME
Action RPG ♦ Nintendo

9 PINOCHO
Plataformas ♦ Disney Interactive

10 NBA GIVE´N GO
Deportivo ♦ Konami

10 MEGA DRIVE

1 MAUI MALLARD
Plataformas ♦ Sega
Ante la sequía de títulos, las nuevas aventuras del pato Donald siguen siendo la mejor opción de compra para los usuarios de *Mega Drive*.

2 VECTORMAN
Plataformas ♦ Sega

3 COMIX ZONE
Beat´em-up ♦ Sega

4 SUPER SKIDMARKS
Deportivo ♦ Codemasters

5 NBA LIVE´96
Deportivo ♦ Electronic Arts

6 MORTAL KOMBAT 3
Beat´em-up ♦ Acclaim

7 MICROMACHINES´96
Conducción ♦ Codemasters

8 LIGHT CRUSADER
Action RPG ♦ Sega

9 SOLEIL
Action RPG ♦ Sega

10 TOTAL FOOTBALL
Deportivo ♦ Domark

5 NEO GEO CD

1 PULSTAR
Shoot´em-up ♦ SNK

2 KABUKI KLASH
Beat´em-up ♦ Hudson Soft

3 FATAL FURY 3
Beat´em-up ♦ SNK

4 KING OF FIGHTERS´95
Beat´em-up ♦ SNK

5 SAMURAI SHODOWN I y 2
Beat´em-up ♦ SNK

5 CD-i

1 LOST EDEN
Aventura ♦ Cryo

2 BURN: CYCLE
Aventura ♦ Philips

3 THE APPRENTICE
Plataformas ♦ Philips

4 FLASHBACK
Aventura ♦ U.S. Gold

5 MAD DOG McCREE
Shoot´em-up ♦ Capdisc









Mezclar velocidad y acción suele ser un buen comienzo para cualquier tipo de historia. También podría serlo como único argumento e incluso como único fin. Pero, ¿y si fuera como principio, argumento y fin?.... Pues, simplemente, sería TWISTED METAL.

LA JUNGLA DE METAL



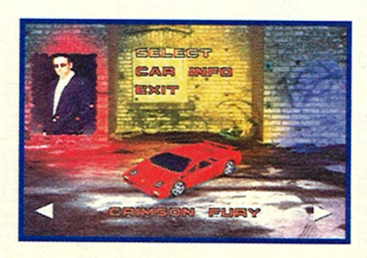
De los mismos programadores de WARHAWK, los norteamericanos **Singletrac**, **TWISTED METAL** es un juego que atesora como principales virtudes un planteamiento inteligente y una ejecución brillante. Con el pretexto argumental utilizan una ciudad como Los Angeles, con sus calles convertidas en la arena de violentos combates entre gladiadores motorizados, **Singletrac** se saca de la manga una especie de frenético DOOM sobre ruedas. Esta definición, aunque no sea muy exacta, sirve perfectamente para ilustrar lo que nos encontraremos en **TWISTED METAL**. Aquí, además de buena puntería y grandes reflejos, deberemos demostrar nuestras dotes de conducción a los mandos de 12 vehículos con diferentes características técnicas. Una tanqueta, un taxi, un camión, un coche de policía, una *chopper* y otros increíbles cacharros protagonizan intensos





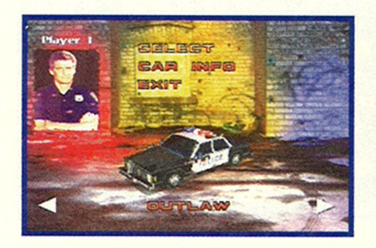


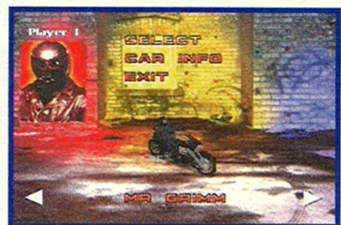


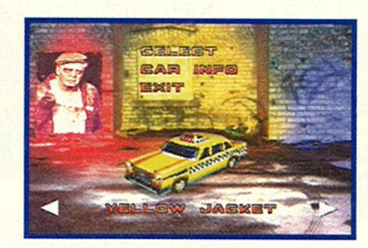








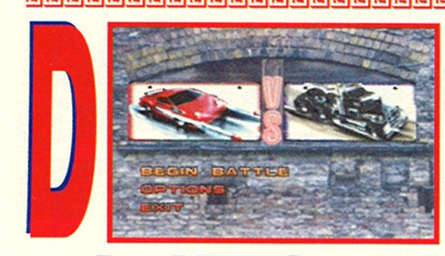


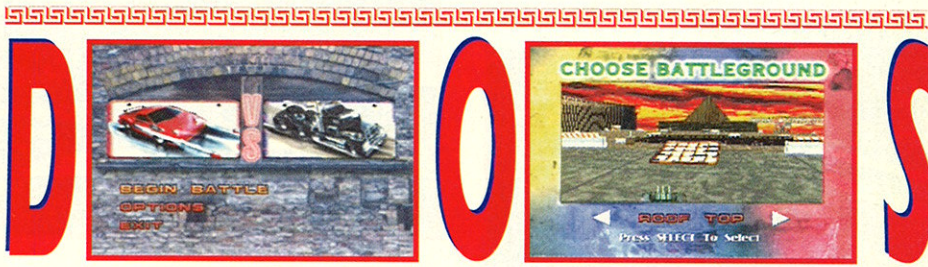






DOS JUGADORES

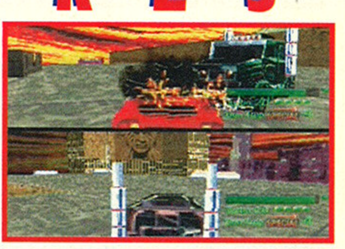


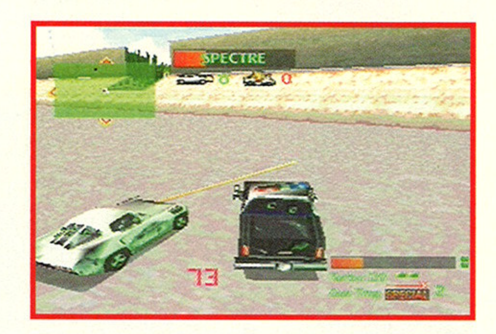






En el modo versus podremos elegir tanto el vehículo como el escenario. Por cierto, estos son de menor tamaño que en las fases.

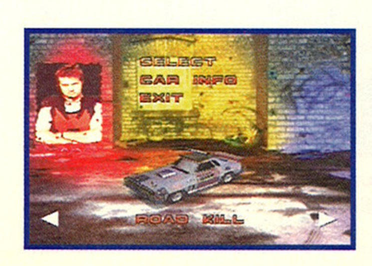


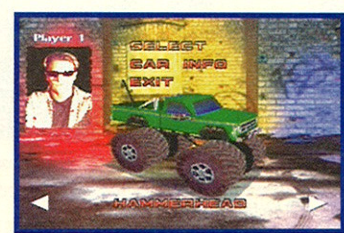




duelos a lo largo de las seis fases de que consta el juego. Cada uno de los vehículos cuenta con una velocidad, blindaje, capacidad armamentística y manejabilidad propia y, aunque todos mantienen cierto equilibrio, es preferible comenzar con aquellos más resistentes.
El número de combatientes por nivel aumenta según vamos avanzando hasta llegar a un máximo de ocho en la fase

***TWISTED METAL* es una fiel y acelerada recreación del ambiente que viven los conductores madrileños cualquier lúnes por la mañana en la hora punta.**









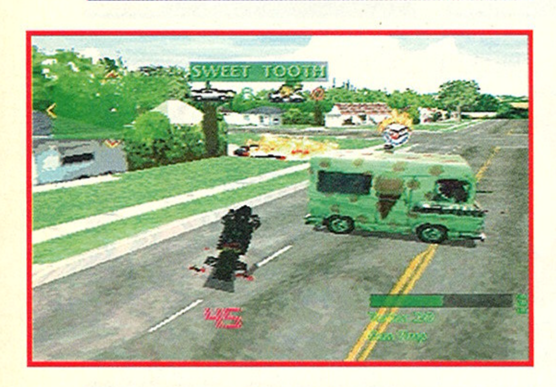
RESTAURADOR





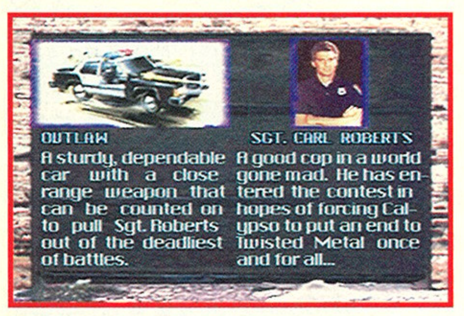
PASSWORDS

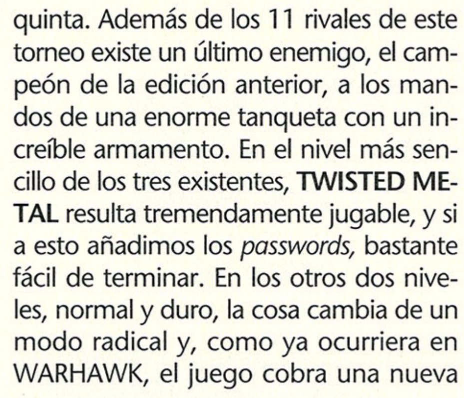






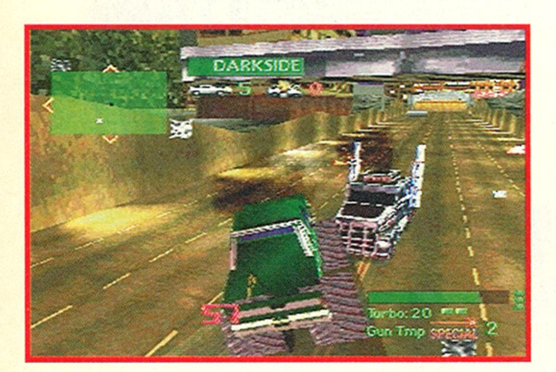






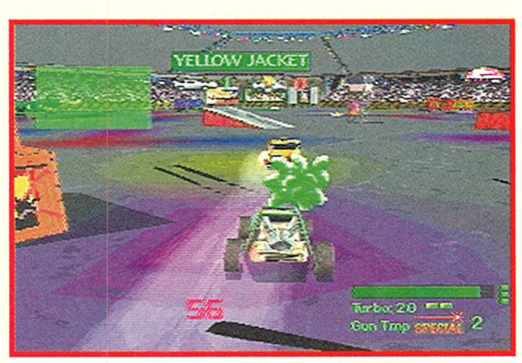
quinta. Además de los 11 rivales de este torneo existe un último enemigo, el campeón de la edición anterior, a los mandos de una enorme tanqueta con un increíble armamento. En el nivel más sencillo de los tres existentes, **TWISTED METAL** resulta tremendamente jugable, y si a esto añadimos los *passwords,* bastante fácil de terminar. En los otros dos niveles, normal y duro, la cosa cambia de un modo radical y, como ya ocurriera en WARHAWK, el juego cobra una nueva



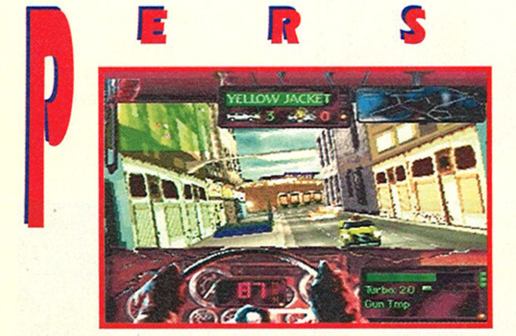


OPCIONES

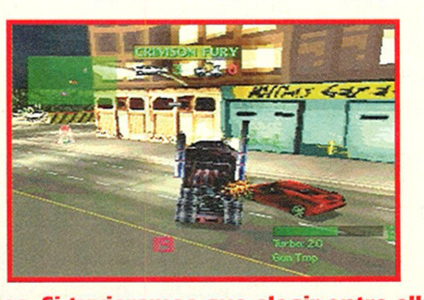




PERSPECTIVAS







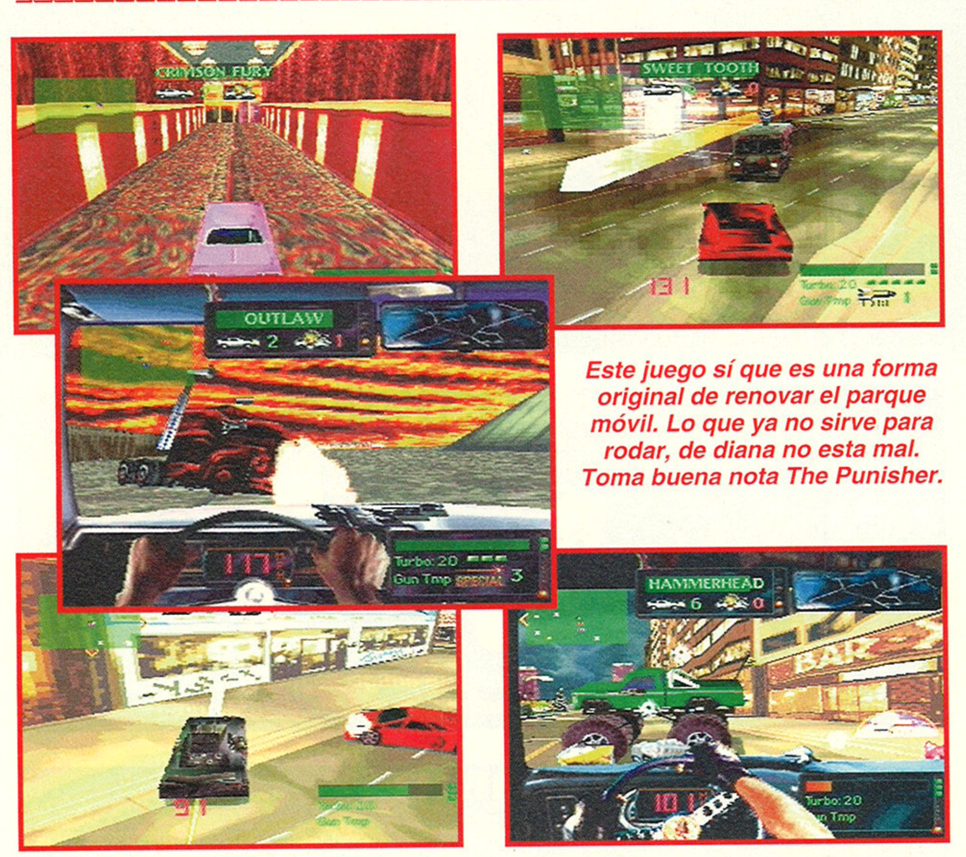


Por aquello de que todo depende del ojo con el que se mire, TWISTED METAL nos permitirá disfrutar de tres perspectivas diferentes. Si tuvieramos que elegir entre ellas nos quedariamos con la intermedia aunque todas están bien.



ENEMIGO FINAL

Campeón de la pasada edición navideña, CHARLY CHACON y su tanqueta negra MINION-TRANSAM, es nuestro terrible y simpaticón jefe final.



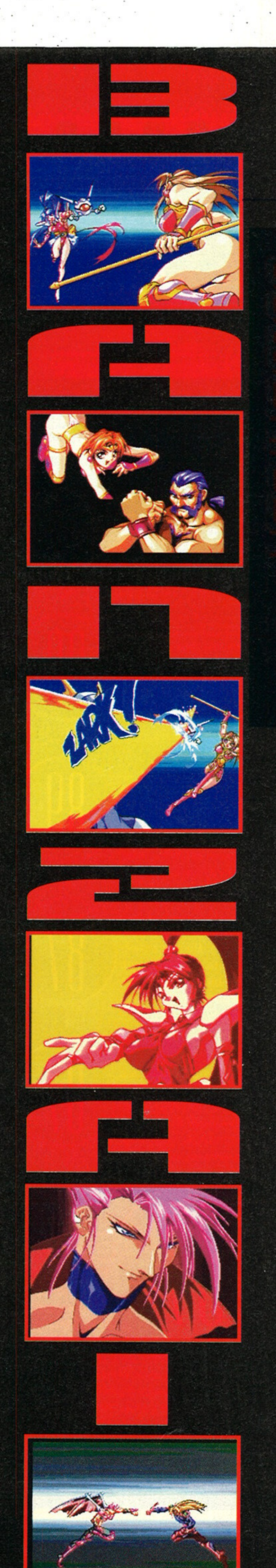
Este juego sí que es una forma original de renovar el parque móvil. Lo que ya no sirve para rodar, de diana no esta mal. Toma buena nota The Punisher.

dimensión convirtiéndose en un programa mucho más emocionante, en algo casi electrizante. Es una lástima que los *passwords* sean los mismos que en todos los niveles de dificultad porque de este modo se acorta considerablemente la vida del juego. En cualquier caso, para compensar ese detalle cuenta con un interesante modo para dos jugadores simultáneos en el que se puede elegir el escenario además, claro, del vehículo. Técnicamente, **TWISTED METAL** alterna la buena calidad general con algunos fallos de programación tales como la desaparición de polígonos con texturas o algunas ralentizaciones. Espectacular pero no brillante, el juego de **Singletrac** no llega a la calidad de otros títulos de ***PlayStation,*** aunque mantiene el tipo sin desmerecer el sistema. Como final sólo podemos deciros que pese a sus limitaciones y pequeños deslices, **TWISTED METAL** es un juego recomendable para los amigos de las emociones fuertes.



DE LUCAR





GOWCAIZER



GOWCAIZER



Las malas compañías (cuentan que era amigo de un Director de arte) hicieron de este pobre muchacho un asno enfurecido.

KARIN



Patrona de los maquetadores sin alma, Karin es capaz de medirle las costillas al contrario con su quitapenas de bronce.

CAPTAIN ATLANTIS

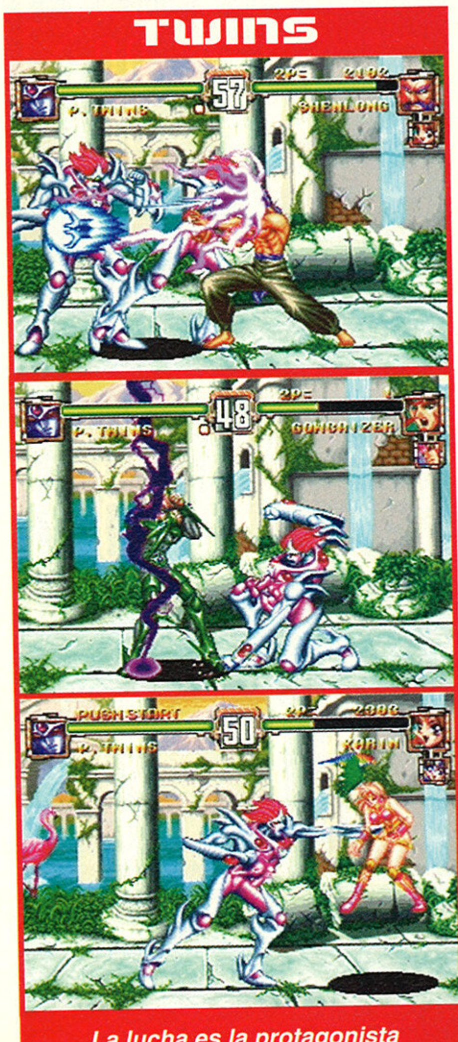


Tomás Rejón era un hombre normal hasta que un alacrán cebollero le picó en las enaguas, conviertiéndole en el paladín de los tuercebotas.

Una extraña serie de acontecimientos empezaron a enrarecer el ambiente justo después de asignar un nuevo director al macroinstituto de la isla. Un hombre ha traído una piedra que almacena la energía y le transforma en un ser superior llamado **GOWCAIZER**. Esta leyenda da pie a un nuevo título del género más popular de ***Neo Geo*** llamado **VOLTAGE FIGHTER GOWCAIZER**. La primera impresión, como pueden pensar muchos lectores, es que nos vamos a encontrar con el típico *beat'em-up* made in **SNK**. Pero no es así, ya que en primer lugar el juego ha sido desarrollado por **Technos**, los responsables de DOUBLE DRAGON para esta consola (sin duda no podíamos encontrar mejor precedente). Ciertos aspectos en el apartado gráfico no se encuentran dentro de la línea clásica de ***Neo Geo***. Personajes estilizados con unas dimensiones más que aceptables y con un diseño indiscutiblemente nipón. Los escenarios, aunque son un poco pequeños, son muy variados y cuentan con alguna que otra animación, que aunque no lleguen a la exquisitez de lo que pudimos contemplar en SAMURAI SHODOWN 2, cumplen perfectamente con su cometido. Por supuesto no podía faltar el *zoom*, que sigue demostrando que las cualidades técnicas de esta consola aún se pueden exprimir. Si no lo creéis echad un vistazo al *zoom* de GOLDEN AXE THE DUEL para ***Saturn***. En cuanto al número de luchadores no está nada mal, diez seres de distintas procedencias harán las delicias de todos los habitantes de la casa. Cada uno cuenta con cuatro golpes básicos, uno de los cuales puede ser adquirido por el adversario tras vencerle. Cuando vuestra barra de energía alcance un tono rojizo gozaréis de la oportunidad de ejecutar un movimiento



TWINS




La lucha es la protagonista indiscutible en Neo Geo.

FUDOMARU



Agil y rápido como una ardilla amanerada, Fudomaru es uno de los luchadores más veloces y escurridizos del juego.

HELLSTINGER



Con su propio grupo «Perras, coyotes y usuarios de PC» Hellstinger se hizo un virtuoso de la bandurria magnética y de los timbales eólicos.

BRIDER



Antiguo socio del Atlético de Madrid, Brider escondió su rostro tras una máscara para evitar las chanzas de los vecinos y las pedradas de los niños.

SHEN LONG



Luce su palmito bruñido por las discotecas de viejas en compañía de Asikitanga, alias «el cuaternarias» en busca de carne añeja.

MARION



Tras doblar en las escenas peligrosas a Chinarro, Marion abandono la Casa de la Pradera y cambio su nombre por el de Marion Breras.

especial que haga añicos la energía de vuestro contrario. Las melodías de **GOWCAIZER** son tan variadas como los escenarios, ya que abarcan desde melosas canciones hasta una impactante composición *heavy* para Hellstinger y su guitarra bateadora.

Al analizar técnicamente **GOWCAIZER** no hallamos ninguna carencia. Sin embargo, el juego no tiene la consistencia que otros títulos ya consagrados tuvieron en su día. Quizá se deba al parecido entre unos personajes y otros, porque ninguno destaca sobre los otros (como Ryu en STREET FIGHTER). O tal vez se deba a los escenarios que, a pesar de estar bien diseñados, son algo simples, un tanto pequeños y sin muchas animaciones. Es decir, no hay ningún elemento que destaque sobre el resto. *Neo Geo CD* tienen un nuevo juego de lucha.

R. DREAMER

SHAIA



Con más curvas que los pantalones de The Punisher, Shaia es un auténtico torbellino dentro y fuera del ring. Me la pido por Reyes.

KYOSUKE SHIGURE



Este dandy garrapiñado es todo un maestro en el uso del baston de hinojo, y además habla con los animales... incluso con redactores de SUPER PC.



La música y el arcade en su estado más puro se unen en este espectacular cartucho en el que Aerosmith y Rage Software abren nuevas posibilidades al potente hardware de SNES. Scaling, chicas de locura, malos a porrillo y el poder de nuestra bandurria al servicio de la diversión.

Based on the #1 arcade Smash

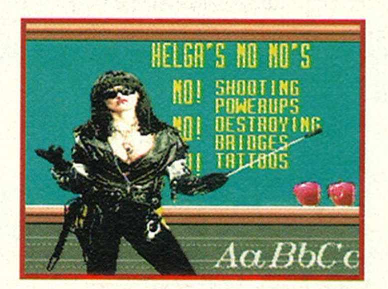
Featuring Aerosmith

REVOLUTION X

MUSIC IS THE WEAPON.



Desde que **Taito** convulsionara los salones recreativos del mundo entero con OPERATION WOLF, muchas han sido las compañías que han intentado trasladar a las consolas la espectacularidad y la carga adictiva de esta peculiar rama de los *shoot´em-up*. La propia **Taito** lo intentó no hace mucho con una floja conversión de OPERATION THUNDERBOLT, **Sega** hizo lo propio con DINAMITE DUKE, T2 THE ARCADE GAME y BODY COUNT e incluso **Konami** lo intentó con LETHAL ENFORCERS. Eran buenos juegos, pero no alcanzaban ni de lejos a los originales. O al menos así era hasta la llegada de **REVOLUTION X**, donde **Rage** pone a prueba la mejor rutina de *scaling* jamás vista en una consola de 16 *bits*. El *modo 7* de ***SNES*** ha sido aprovechado al 120% por **Ra-**

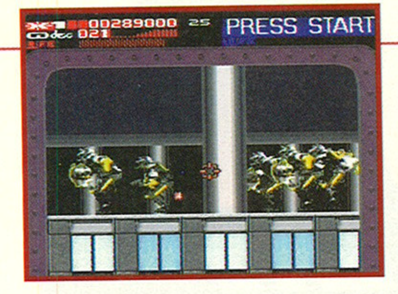


ge para ofrecernos un increíble espectáculo de suavidad, *zooms* y jugabilidad para parar un carro, al que desde luego no hace nada de justicia las pantallas que acompañan estas líneas. Hacedme caso, antes de formaros una mala impresión ante los





GRANUJAS A TODO RITMO





LINEA DIRECTA CON AEROSMITH





Una vez que logremos rescatar el coche de la banda, los cinco miembros de Aerosmith nos informarán a través del Video CD sobre el desarrollo de las misiones haciendo gala de las mejores digitalizaciones de voz oídas en SNES.











BONUS BONANZA



Al final de cada fase asistiremos al recuento de los malos «apiolados» y las chicas rescatadas.



WEMBLEY STADIUM



Como en los viejos tiempos de Ramoncín, los huevos y las balas vuelan por doquier en el estadio.



cuadrados *sprites* del juego, echad un vistazo a **REVOLUTION X** en vivo y en directo, en la tienda de videojuegos, y al instante os veréis pagando el precio que sea sólo por poder disfrutar de esta pequeña obra maestra. Y todavía no hemos hablado del aspecto sonoro... En un juego donde la música es el arma, ésta no podía ser menos que soberbia. Y así es. Los acordes de Rag Doll dan paso a completo delirio musical en el que **Aerosmith** nos deleitará con algunos de los mejores temas de su L.P. GET A GRIP, marcándose incluso una pequeña estrofa cantada de Eat The Rich. Y así a lo largo de seis descomunales fases repletas de rutas secretas y habitaciones escondidas, que junto al *scaling* y la música componen una de las mejores conversiones de los últimos años.



NEMESIS

REVOLUTION X



ACCLAIM	
RAGE	
MEGAS	16
JUGADORES	1 y 2
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	20
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92
El mejor scaling jamás visto en un título de Super Nintendo. Una pasada a la que no le hacen justicia las pantallas.

MUSICA 93
Más allá de todo lo conocido en un juego de cartucho. Soberbia e indescriptible desde el principio hasta el final.

SONIDO FX 94
La digitalización hecha arte. Empezando desde los diálogos hasta la versión ¡cantada! de Eat The Rich.



JUGABILIDAD 92
Destaca sobre todo el perfecto control del cursor/punto de mira. Mantiene toda la jugabilidad de la recreativa original.



GLOBAL 91
Si te gustó OPERATION WOLF este es tu juego. Adictivo, jugable y tremendamente divertido, REVOLUTION X posee el mejor scaling jamás visto en una consola de 16 bits, y una de las mejores bandas sonoras que se recuerdan en Super Nintendo. Tanto si te gusta Aerosmith como si no, no debes dejarlo escapar bajo ningún concepto.

+ ¿Cómo han podido hacer todo esto con tan sólo 16 megas de memoria?
− Las pantallas no hacen ninguna justicia con la calidad real del juego. Una pena.



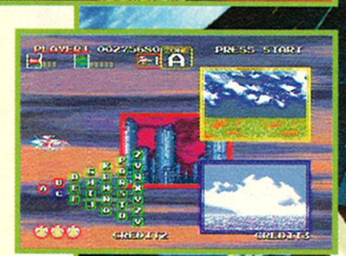
DARIUS GAIDEN

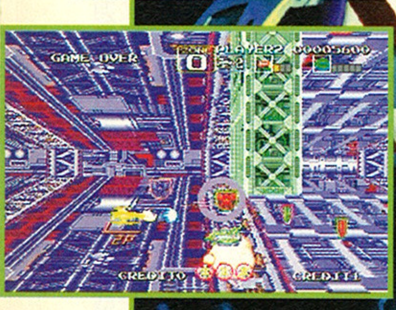
Estamos en la Galaxia Asnoz. Allí unos alienígenas semejantes a peces pretenden conquistar la Galaxia Estíbaliz. Tú, como integrante de la Asociación por la Paz Intergaláctica debes impedirlo. A bordo de la nave X30 te enfrentarás a calamares gigantes, salmones psicópatas y bacalaos voladores... ¡Que la suerte te acompañe!













Los aficionados a saltarse las clases para ir a «echarse unas máquinas», recordarán **DARIUS**, la primera recreativa con unas dimensiones de pantalla desorbitantes, que se asemejaba a una pantalla de cine en pequeño. Precisamente **Taito**, sus creadores, nos traen esta secuela para *Saturn*, basada en la recreativa del mismo nombre. **DARIUS GAIDEN** es un matamarcianos con tintes clásicos. En él encontraremos todo lo que hizo famoso a su antecesor, desde su ambiente marino hasta las 24 fases. El desarrollo del juego es el normal de cualquier mata-marcianos, pero con la variante de que al final de cada fase podremos escoger entre dos caminos. Gracias a esta opción siempre podremos terminarnos el juego más de una vez y ver fases nuevas. Los gráficos son bastante irregulares, sobre todo si nos referimos a los decorados, que mezclan espectaculares rotaciones y



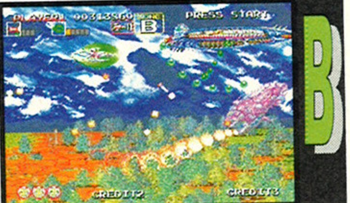
LA RUTA



FASES

La verdadera virtud de este juego estriba en la posibilidad de escoger qué camino queremos tomar al final de cada una de las fases.


A


B


C


D


E


F

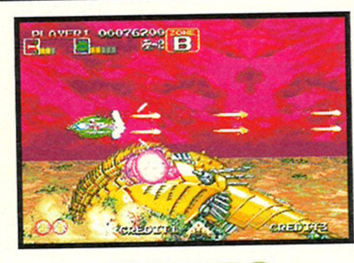

G


I

efectos tan increíbles como las explosiones con fondos propios de 16 *bits*. En cuanto a los enemigos, destaca la espectacularidad del bacalao gigante de la primera fase, mientras que el resto de *final bosses* no son nada del otro jueves. La dificultad del juego no es demasiado alta, y más si tenemos en cuenta el elevado numero de continuaciones. En cuanto a la banda sonora, **DARIUS** cuenta con un impresionante entorno musical, con fantásticas melodías que combinan música «dance » con estilos como opera. Por el contrario, los efectos de sonido resultan bastante decepcionantes, con unas explosiones apagadas y con efectos tan curiosos como las alarmas, que están hechas con voces. También podemos añadir a la lista de fallos ralentizaciones y *scroles* bastante fuera de lugar.

En resumen, **DARIUS GAIDEN**, es un buen *shoot´em-up*, aunque después de maravillas como **GALACTIC ATTACK**, a uno le sabe a poco.

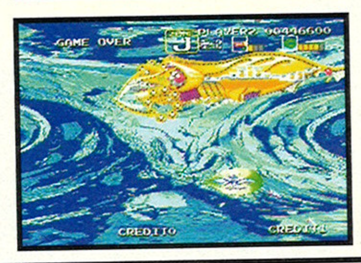
THE PUNISHER











JEFES

No podían faltar en este juego jefes tan clásicos como FATTY GLUTON o OCTOPUS, aunque en esta ocasión vienen acompañados por mortíferos guardaespaldas.



DEL BACALAO





Los micromachi SNES 2

La abuelita Tecla decía en su lecho de muerte que las cosas buenas se hacen de rogar. Pues bien, vuestros ruegos han sido escuchados y ya podéis disfrutar de *MICROMACHINES 2* para SNES.

Hablar de **MICROMACHINES** es hablar de uno de los grandes clásicos dentro del mundillo de las consolas tradicionales. El programa de la compañía británica **Codemasters** ha alcanzado en casi todas sus versiones (sólo habría que desechar la de CDi) una calidad y unas cotas de jugabilidad absolutamente ejemplares. En esos dos puntos se basa gran parte de su éxito, pero también han tenido algo de culpa su simpatía y originalidad en el diseño, su opción para varios jugadores simultáneos y la diversidad de modos de juego. Sea cual sea la causa concreta de su éxito, el caso es que muy pocos han logrado substraerse al encanto de los geniales **MICROMACHINES**. En esta ocasión el juego que nos ocupa es **MICROMACHINES 2** para ***SNES***, una tardía pero prácticamente exacta réplica de aquella versión para ***Mega Drive*** que salió hace ya bastante tiempo, casi un año.



Para los que no tuvieron el placer de conocerla, la segunda entrega de **MICROMACHINES** contaba con nuevos vehículos, nuevos modos de juegos, más jugadores y mayor variedad de circuitos. Estas importantes novedades son motivo suficiente para justificar una segunda entrega e interesar a los usuarios de **SNES** pero, aún con todo eso, esta versión sigue siendo algo inferior que la de ***Mega Drive***. Algunos pequeños fallos en el *scroll*, unos vehículos menos logrados y la no inclusión del sistema *J-Cart* para jugar cuatro jugadores simultáneos, le restan unos cuantos enteros a este gran programa. Pese a estos detalles sigue siendo una de las mejores opciones para divertirnos. Esperemos que futuros juegos protagonizados por estos encantadores mini-coches salgan en todos los soportes a la vez, sin tardanzas exageradas.

DE LUCAR



OCEAN	
CODEMASTERS	
MEGAS	8
JUGADORES	1-4
VIDAS	3
FASES	27
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 85
Si os gustó la primera entrega de MICRO MACHINES, esta secuela es bastante más vistosa y variada en su conjunto.

MUSICA 80
Melodías animadas de ayer y hoy para amenizar las pausas entre carreras. Durante el juego, nada de nada.

SONIDO FX 87
Los sonidos de motores, derrapes, choques y demás efectos especiales cumplen perfectamente con lo esperado.

JUGABILIDAD 90
Un ejemplo de jugabilidad y diversión. Diversos modos, nuevos vehículos y los piques más antológicos de la historia.

GLOBAL 89
Aunque con un retraso casi inexplicable y con unas mínimas diferencias, los usuarios de SNES podrán disfrutar, por fin, de uno de los mejores programas para varios jugadores simultáneos. Esta versión de MICROMACHINES 2, pese a ser un tanto inferior a la de Mega Drive, cuenta con la calidad característica de los grandes clásicos.

+ El modo para varios jugadores simultáneos.

− Que no incluya el sistema J-Cart en esta versión Super Nintendo.

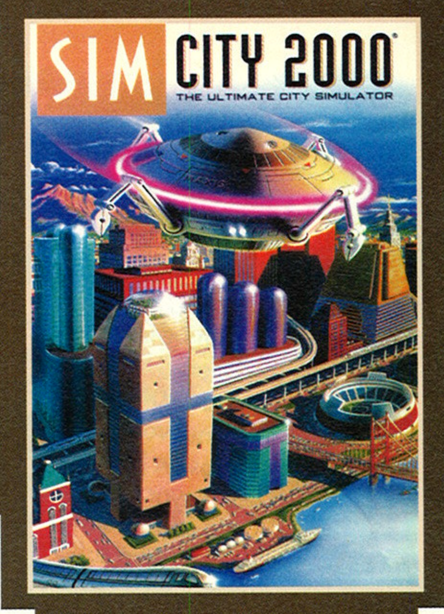


Varios Jugadores

Este es el modo estrella en cualquiera de las versiones de MICROMACHINES. Hasta 4 jugadores simultáneos y 16 por turnos, son motivo más que suficiente para que le hagamos un sitio entre los mejores.

Tomar parte en el funcionamiento de una gran ciudad sin asumir las debidas responsabilidades es, sencillamente, SIM CITY 2000.

LA GRAN



El nivel de dificultad que conlleva el controlar los destinos de una gran ciudad es algo que, salvando las distancias, no llegaríamos a conocer de no ser por títulos como este **SIM CITY 2000**. En este juego, entre otras cosas, deberemos llevar un estricto control financiero que nos permita acometer las obras necesarias en cada momento, para lo que además deberemos designar un sistema de pago de impuestos acorde a los niveles de vida de nuestros ciudadanos, así como al nivel de asentamiento de las industrias de nuestra ciudad. De nada nos servirá, por ejemplo, subir los impuestos a la población si después ésta no va a contar con los servicios que de ti esperan. Y cuando hablamos de servicios no nos referimos a cosas triviales, sino a elementos imprescindibles como el sistema de alcantarillado, la red eléctrica, el suburbano, las carreteras, el ferrocarril, las escuelas, las comisarías, los hospitales, los puertos y aeropuertos... en fin, todo lo que hace que una gran ciudad funcione como debe. Para conseguir todo esto, el ordenador nos acribillará con todo tipo de información que se verá reflejada en extensas estadísticas. Niveles de delincuencia, contaminación, densidad de población, zonas con más paro, pirámides de edad, etc. Todas ellas nos darán una pequeña idea de lo que la ciudad necesita en cada momento, algo que se encargarán de recordarnos nuestros propios concejales en los informes que nos proporcionarán cada vez que se lo solicitemos. Por supuesto, cuando la población no esté contenta saldrá a la calle a manifestarse, y a su vez, cuando sean felices, organizarán fiestas en nuestro honor. Uno de los mejores detalles es sin duda el del paso del tiempo, ya que la apariencia de nuestra ciudad variará dependiendo de la época en que nos encontremos. Técnicamente no se le puede poner ningún pero, a pesar de que en ciertos momentos el juego se ralentice. Pero ante tanta diversión y jugabilidad estratégica, ¡qué más nos da!

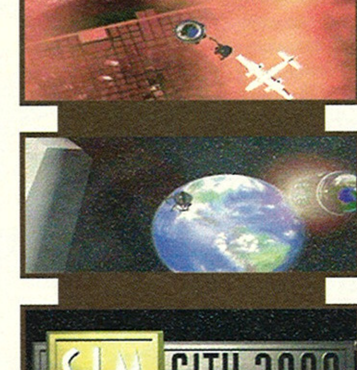
J. C. MAYERICK

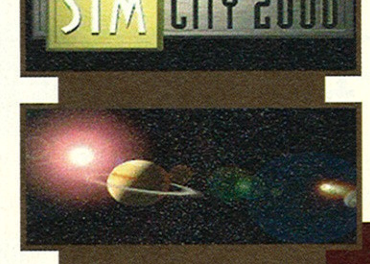


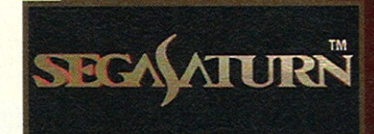






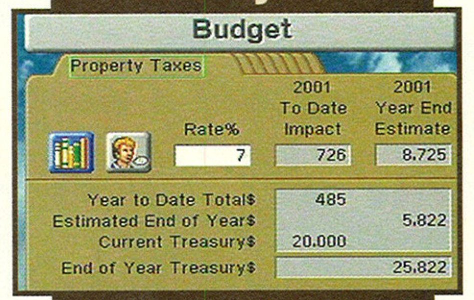






El clásico SIM CITY 2000 de Maxis es ya toda una realidad para los usuarios de Saturn, en lo que es una de las mejores conversiones que sobre este título se han realizado.

Concejales



Nuestros concejales se encargarán de comentarnos las carencias de cada departamento de la ciudad.

Property Taxes
Residents
$8800 6600 4400 2200 0
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Month
7% 7% 7%

Editor terrenos

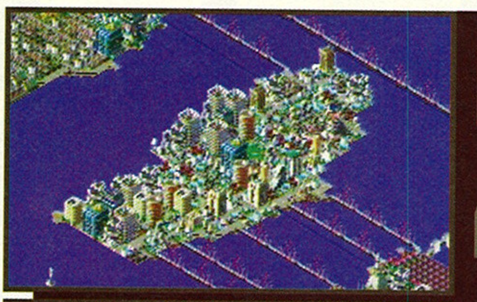


Con el editor podremos crear un mundo a nuestro antojo, con o sin montañas, agua, tierra, ríos, etc.





ZOOM





El zoom nos permite observar nuestra ciudad desde tres distancias. También se nos permite girar el punto de vista.

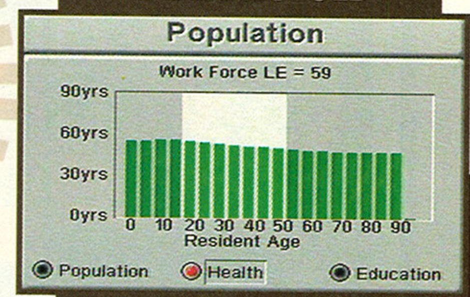


Año 2050



He aquí uno de los espectaculares edificios que podremos instalar en nuestra ciudad a partir del siglo XXI.

Poblacion



En los gráficos de población podremos ojear todo tipo de información referente a nuestros ciudadanos.

Periódico

Groundwork Laid For Bronxtoles
3 Jan 1900 — The Courier — A Single Penny
Lucky Court Ruling
Commentary Traffic Bad
France Closes Borders
Tornado Kills 500 In Houston
Weather Corner Chilly Weather 50F 10mph 15mm

Si nos suscribimos a los distintos periódicos nos enteraremos de algunos problemas desconocidos para nosotros.

Subterráneos



En los subterráneos de la ciudad deberemos controlar los sistemas de agua y alcantarillado y el suburbano.

ESCENARIOS

HOLLYWOOD



Hollywood - Back in the recesses of a 'B' movie studio lot, a freak electrical storm transforms a prop into a strange monster that takes TinselTown by storm.

Un animal mecánico de los estudios ha sido alcanzado por un rayo que le ha dado vida. Pon remedio a los destrozos que esto pueda causar.

PARIS

Un convoy que transportaba combustible ha explotado cerca del arco del triunfo. Evita que las llamas se extiendan por toda la ciudad.



Paris - A gasoline tanker truck has overturned going around the roundabout. The gasoline spills out and causes a massive fire at the foot of the Arc De Triomph.



MAXIS	
MAXIS	
MEGAS	CD
JUGADORES	1
VIDAS	DINERO
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 92
Son sin duda los mejores gráficos que hemos visto de todas las versiones que se han hecho sobre el clásico de Maxis.

MUSICA 85
Unas bonitas melodías que podremos conectar y desconectar en cualquier momento del juego cuando lo deseemos.

SONIDO FX 87
Excavadoras, aviones, tráfico, etc. Todo lo necesario para crear el ambiente que este tipo de ciudades requieren.

JUGABILIDAD 93
Qué se puede decir del SIM CITY 2000. Sólo que es un clásico de los videojuegos al que nadie ha podido resistirse.



GLOBAL
Que SIM CITY 2000 aparezca para Saturn no puede ser otra cosa más que un motivo de satisfacción. Por si fuera poco, el juego esta muy bien realizado técnicamente, contando además con unos gráficos espectaculares que recrean a la perfección el ambiente de una gran ciudad. Este juego es, simplemente, imprescindible.

+ Lo mejor de este juego es, sencillamente, que se trata del mismísimo SIM CITY 2000.
− Que necesite de toda la RAM no volátil de nuestra Saturn para guardar la partida.



FIFA 96 SOCCER



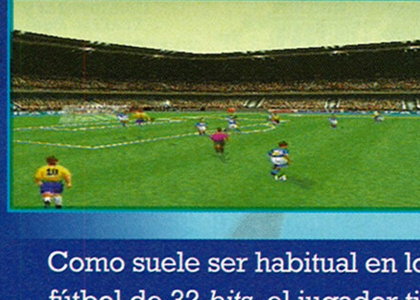
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

BOTA DE PLATA

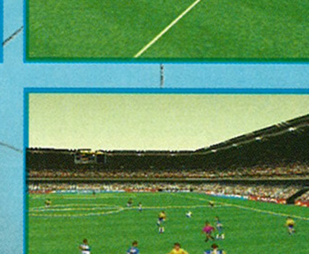
La enésima versión del popular juego de Electronic Arts llega hasta los nuevos soportes manteniendo su clásica espectacularidad, pero aumentando su jugabilidad.



El caudal de simuladores futbolísticos aparecidos o a punto de hacerlo en los últimos dos meses para *PlayStation* ha sido impresionante. Muestra de ello son GOAL STORM, STRIKER 96, ACTUA SOCCER o PRIME GOAL EX. Sin embargo, los usuarios de *Saturn* han tenido que conformarse con VICTORY GOAL, que llegó a nuestro mercado hace casi medio año. La racha continúa para la consola de **Sony**, a la vez que se rompe la sequía para el soporte de **Sega** con la llegada de otra de las innumerables versiones del la serie iniciada con FIFA INTERNATIONAL SOCCER para *Mega Drive*. La última entrega ha hecho su aparición para *SN, MD, GB, GG, 3DO* y últimamente para *32X*. La versión con la que guarda mayor similitud es con esta última, aunque incorpora notables mejoras. Gráficamente destaca la reproducción de los estadios y los cambios en







Como suele ser habitual en los simuladores de fútbol de 32 *bits*, el jugador tiene a su disposición un montón de perspectivas, siete en esta ocasión, con las que seguir el juego. Sin duda, el punto fuerte de **FIFA ´96** para ***PSX*** y ***Saturn***.







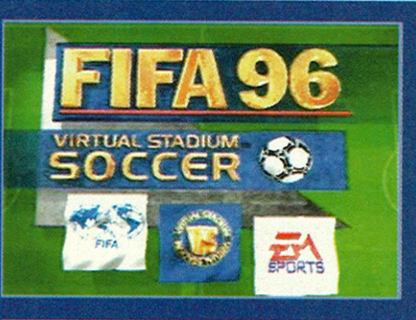
CaMera











ELECTRONIC ARTS.

EXTENDED PLAY

MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	INFINITAS
FASES	TORNEO
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

Por primera vez aparecen las franjas en las camisetas de los jugadores. La reproducción de los estadios también es un aspecto a destacar.



MUSICA

Es una de las características más destacadas del programa, tanto en las brillantes intros como a lo largo de los menús. Melodías muy variadas.



SONIDO FX

Entre los efectos de sonido hay que reseñar la voz del comentarista, que junto a la narración del partido incluye los nombres de los jugadores.



JUGABILIDAD

Aunque la jugabilidad sigue siendo la asignatura pendiente de toda la saga de Electronic Arts, este simulador ha logrado superar a todos sus hermanos.





GLOBAL

Entre la gran cantidad de simuladores para PlayStation, este compacto no resalta tanto como sí que lo hace para Saturn debido a la escasez de títulos. De todas formas, estamos sin duda ante la versión de FIFA más jugable, a lo que también une algunas innovaciones a tener en cuenta, y que debemos agradecer.

(+) El sorprendente comentarista, y la incorporación de algunas novedades.

(−) Su limitada jugabilidad, que hace que el juego no sea todo lo fluido que se podría desear.

las tonalidades del cielo. Además, se incluyen hasta siete cámaras diferentes, una más que en la versión para *32X*, y por primera vez en toda la saga aparecen franjas en las camisetas de los jugadores. Dentro de los efectos de sonido hay que señalar la incorporación de un comentarista que narra los nombres de los jugadores, tal y como ocurre en ACTUA SOCCER. Este aspecto debe valorarse sobre todo si se tiene en cuenta el enorme número de futbolistas que se recogen en las once ligas con sus respectivos equipos, más las selecciones nacionales. Además, aparece otra innovación absoluta en la saga, que consiste en la posibilidad de crear diferentes combinados eligiendo jugadores de diferentes equipos. Desde el punto de vista sonoro la música es magnífica, incluida la que acompaña a las tres *intros*. Por otra parte, los video-marcadores ofrecen espectaculares imágenes del mundial de 1994. Ante tan impresionante cantidad de aspectos positivos el pero, como en el resto de las versiones de **EA**, sigue siendo su limitada jugabilidad. Sin embargo, a pesar de la brusquedad general, ha mejorado con respecto a sus antecesores.



J. ITURRIOZ

FORMULA MAGISTRAL

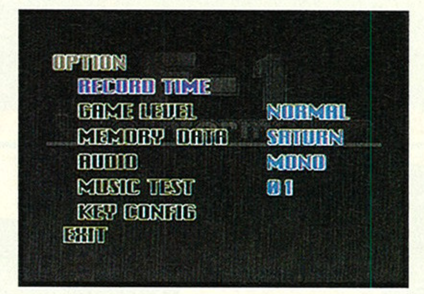


De nuevo otro simulador velocístico llega a Saturn con la novedad de contar con la licencia de la FOCA (y no hablamos de la horrorosa novia de Asikitanga). Ideal para los aficionados al gran circo de la Fórmula 1.

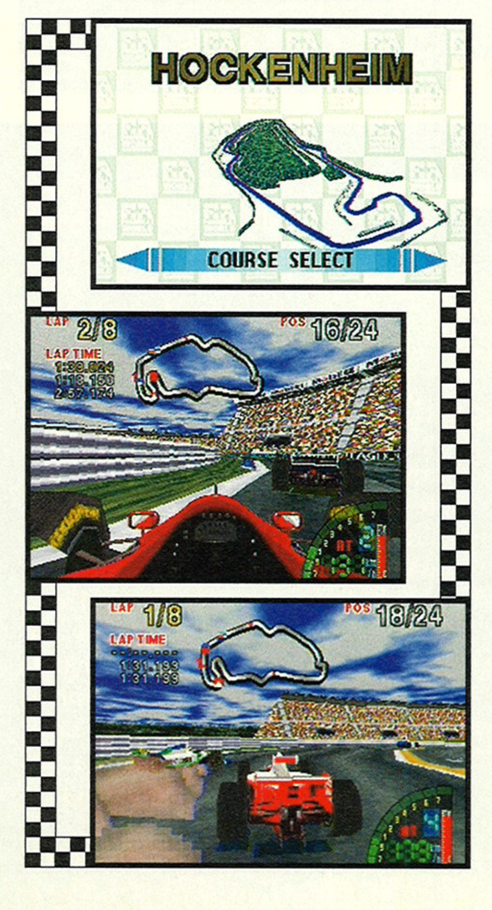
Después de SEGA RALLY, mucho van a tener que trabajar los programadores del resto de compañías para poder hacerse con un hueco dentro del género de los simuladores velocísticos. Los chicos de **Sega Sports** parece que se han dado cuenta de lo imposible de su cometido, y han empleado todos sus esfuerzos, tanto técnicos como económicos, en adquirir las licencias de la **Fórmula 1** y en representar con la más absoluta fidelidad la estética de este gran circo multimillonario. He aquí, pues, la gran virtud de este juego. Así, ante nuestros ojos desfilarán todas las estrellas fulgurantes de la velocidad en su grado máximo con todos los detalles, como la decoración de los cascos, el diseño de los coches y demás características típicas que los buenos aficionados sabrán apreciar en su justa medida.

El juego como tal se compone de tres modalidades de juego (*Grand Prix, Original* y *Time Attack*). En todas podremos elegir entre cinco coches de otras tantas escuderías distintas con sus respectivos pilotos (**Schumacher, Alesi, Hakkinen, Hill** y **Katayama**). En *Grand Prix* correremos en tres circuitos, Hockenheim, Suzuka y Montecarlo, con un nivel creciente de dificultad y que representan con fidelidad el trazado original de estas pruebas del

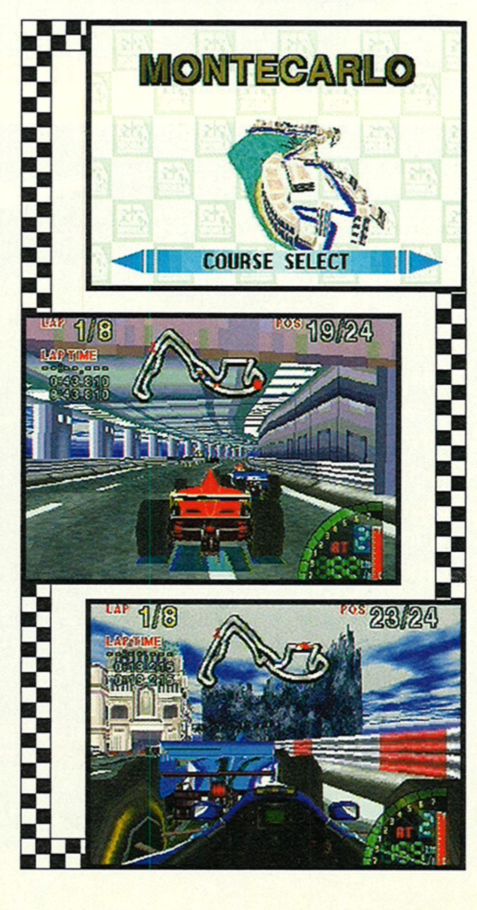
OPCIONES



HOCKENHEIM



MONTECARLO





MOTOR LAND EXPERT



MOTOR LAND ADVANCED

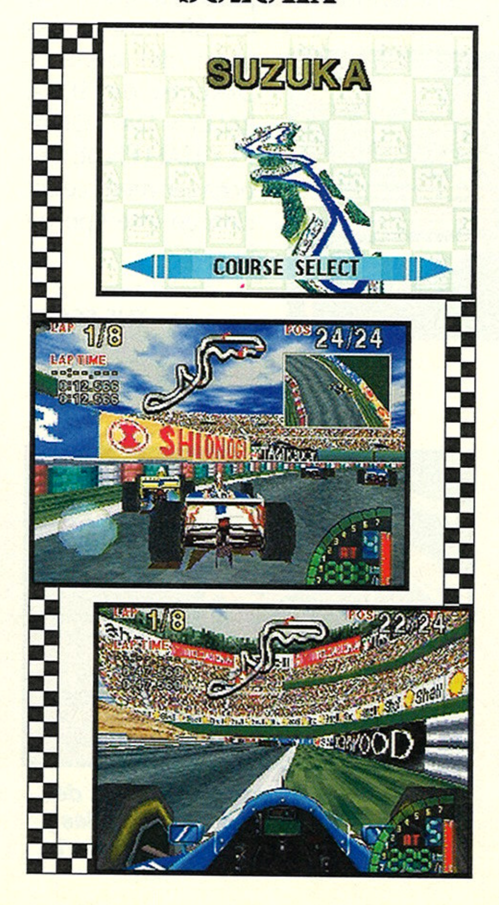


MOTOR LAND NOVICE

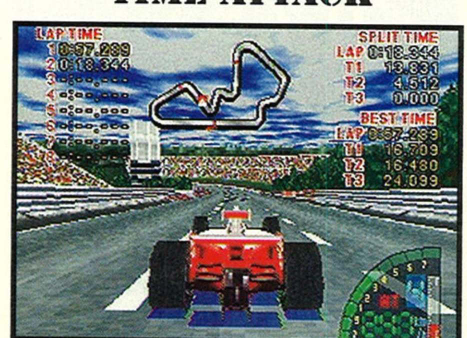


Campeonato del Mundo. *Original* difiere de *Grand Prix* en que se añaden tres nuevos circuitos diseñados por los programadores. Sus nombres son Motor Land Novice, Motor Land Advanced y Motor Land Expert. En el modo *Time Attack*, como es habitual, nuestro objetivo consistirá en ir recortando décimas al cronómetro vuelta tras vuelta.
El juego en sí recuerda más a la estética y modos de DAYTONA que a los de SEGA RALLY, con la carga negativa que esto conlleva. Así, **F1 CHALLENGE** está hecho en baja resolución y carece de la espectacularidad gráfica de la última creación de **AM3**, espejo en el que se deben mirar todos los simuladores velocísticos para ***Sega Saturn***. A la hora de jugar con **F1 CHALLENGE** resulta divertido pero sin excesos. La sensación de velocidad no está demasiado conseguida, ya que el marcador llega a la nada despreciable cifra

SUZUKA



TIME ATTACK



Este modalidad la bordan los programadores de Sega. Infinidad de tiempos parciales.

TIME ATTACK



Los récords que logremos serán almacenados en la memoria RAM no volatil de vuestra Saturn.



ESCUDERIAS

BENETTON



FERRARI



MC LAREN



TYRREL



Cinco bellos monoplazas que representan con enorme exactitud los colores y el diseño de los auténticos del Campeonato del Mundo.

WILLIAMS



de 300 y pico kilómetros por hora, y ciertamente no se transmite esa cifra a la pantalla. El control del coche es correcto, y llega al máximo punto de diversión cuando las ruedas se degradan, ya que el coche empieza a derrapar y podemos pasar de la sobriedad de comportamiento de un **Fórmula 1** a la alegría de un potente coche de rally. Al contrario de DAYTONA, en esta ocasión los boxes son útiles, y se nota en el comportamiento del coche. Por otra parte, antes de comenzar cada carrera podremos reglar diferentes componentes del vehículo, como la altura de los alerones delantero y trasero, la adherencia de las ruedas o la cantidad de combustible. Cambios que se notan en la respuesta de nuestro coche.

F1 CHALLENGE reproduce con gran fidelidad la estética de la **Fórmula 1,** pero técnicamente no se puede comparar con los últimos monstruos del género. Después de SEGA RALLY y DAYTONA, **F1 CHALLENGE** debería ser vuestra elección en este tipo de juegos.

THE SCOPE

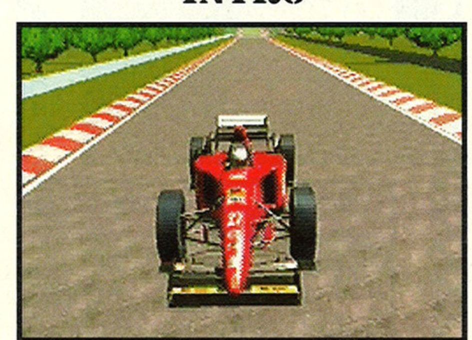


BOXES



La degradación paulatina de las ruedas nos obligará a entrar en una o en varias ocasiones en boxes.

INTRO



Las imágenes de presentación del juego están muy bien concebidas y resumen el espíritu de este deporte.



SEGA	
SEGA SPORTS	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	6 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 82

Diseño impecable de la estética de la Fórmula 1 con todos los detalles característicos. Gráficamente sigue el estilo DAYTONA más que SEGA RALLY.

MUSICA



Prácticamente inexistente salvo en la melodía de presentación y en los diferentes menús. No es un apartado al que debamos prestar demasiada atención.

SONIDO FX



El sonido de un motor con las revoluciones en la zona roja no está mal conseguido. Cada coche suena diferente, lo que es muy de agradecer.

JUGABILIDAD



Fácil en easy y complicadillo en hard. Por una vez los boxes tienen utilidad. Le falta sensación de velocidad y mayor espectacularidad gráfica.



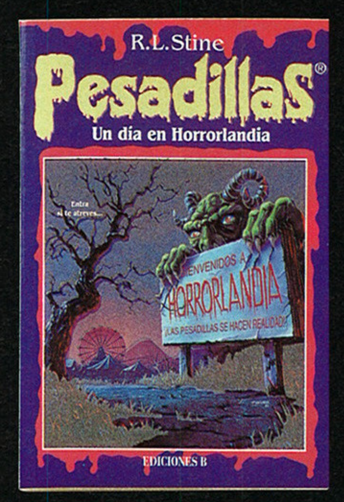
GLOBAL

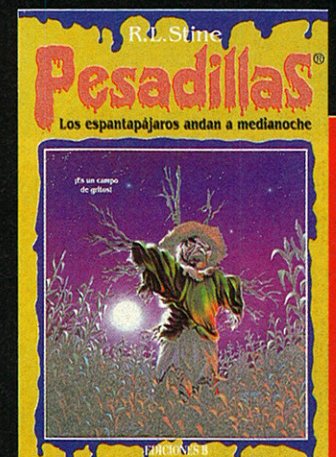
Aunque no llega ni a la calidad gráfica de SEGA RALLY, ni a la jugabilidad de DAYTONA, F1 CHALLENGE centra sus cualidades en la representación más fidedigna hasta la fecha de la Fórmula 1. La licencia adquirida de la FOCA permite reproducir colores, diseños, pilotos y demás elementos del Campeonato del Mundo

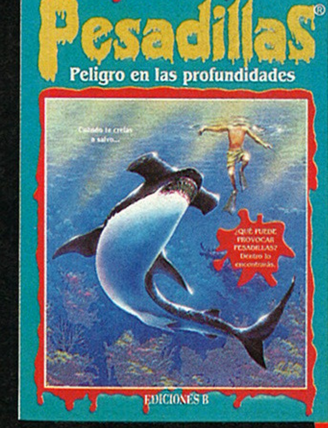
+ El look Fórmula 1 omnipresente en el diseño del juego.
− La ausencia de una sensación de velocidad acorde con la potencia de los monoplazas.

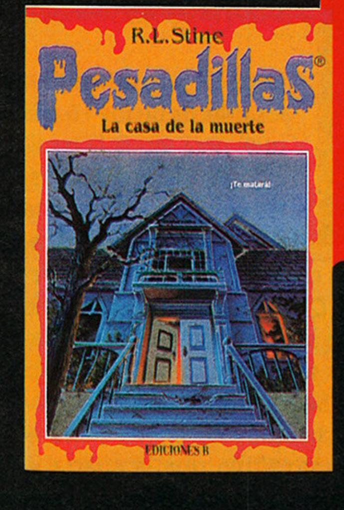


COLECCIÓN
Pesadillas®
¡UNOS LIBROS DE MIEDO!



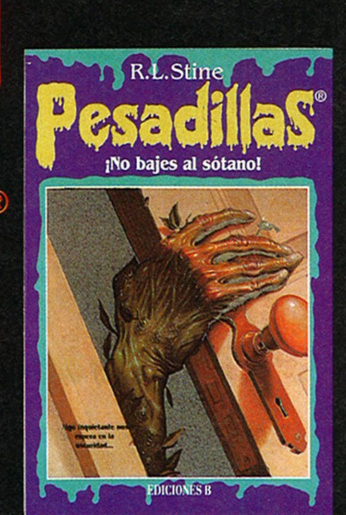


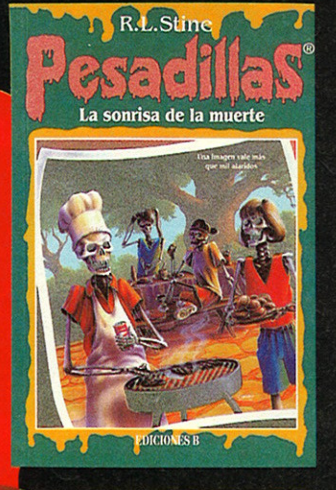


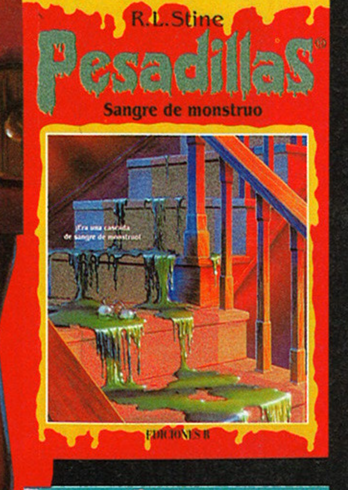


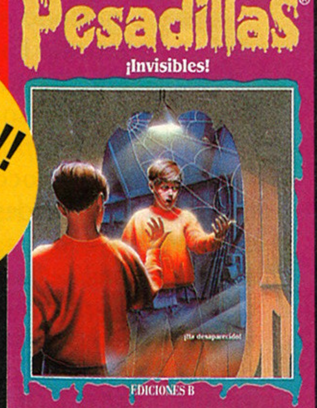










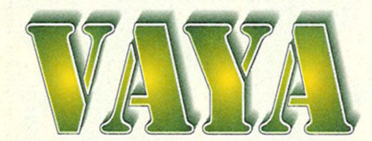


LAS PORTADAS SE ILUMINAN EN LA OSCURIDAD

CÁRGALAS ANTES ACERCÁNDOLAS A UN FOCO DE LUZ



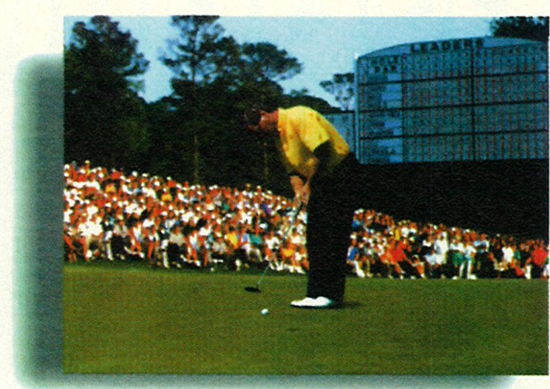






VAYA PALO







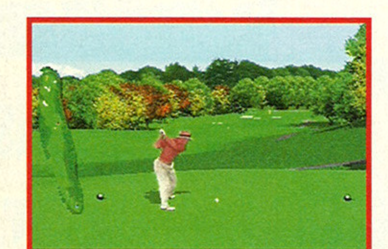






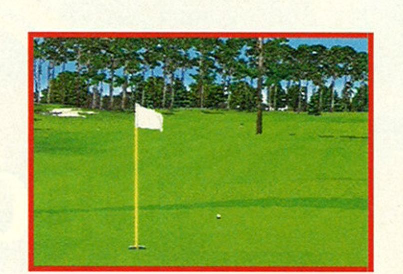


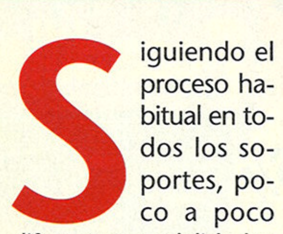
LA CLASICA SAGA DE ELECTRONIC ARTS SOBRE EL GOLF LLEGA HASTA LOS SOPORTES DE 32 BITS. DESTACA LA ANIMACION DE LOS JUGADORES Y LA SENCILLEZ DE CONTROL.



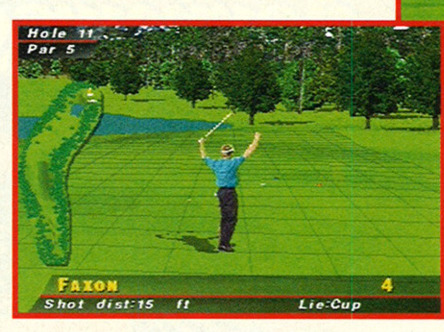




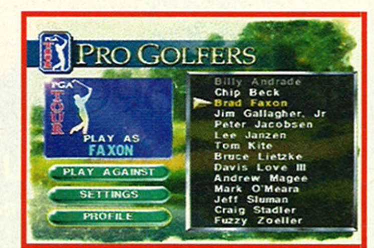












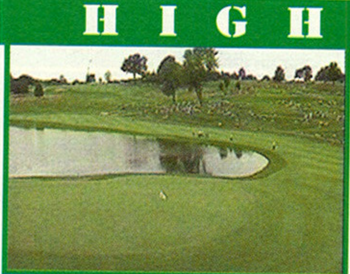
Siguiendo el proceso habitual en todos los soportes, poco a poco diferentes modalidades deportivas van haciendo su aparición. El golf no podía ser una excepción, siendo el primer representante para *PlayStatión* y el segundo para *Saturn*, después de PEBBLE BEACH GOLF LINKS. Una vez más se trata de una entrega de uno de los títulos míticos de los 16 *bits* que, para seguir la tradición de **Electronic Arts**, ha conocido mil y una versiones. Así, los usuarios de ***SNES, Game Gear*** y ***Mega Drive*** pudieron disfrutar de una saga cuyos mejores resultados se lograron para los 16 *bits* de **Sega**. Precisamente el compacto que nos ocupa tiene el mismo título que la cuarta y, hasta el momento, última en-

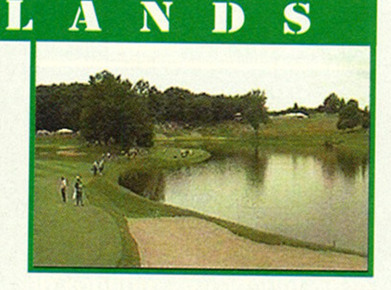




RIVER HIGHLANDS



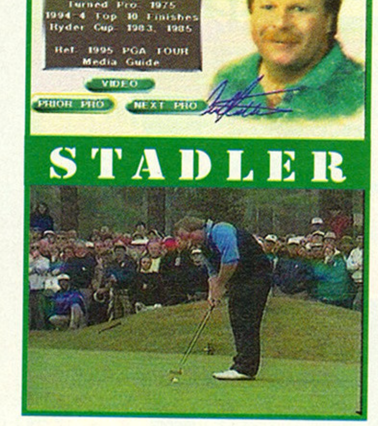










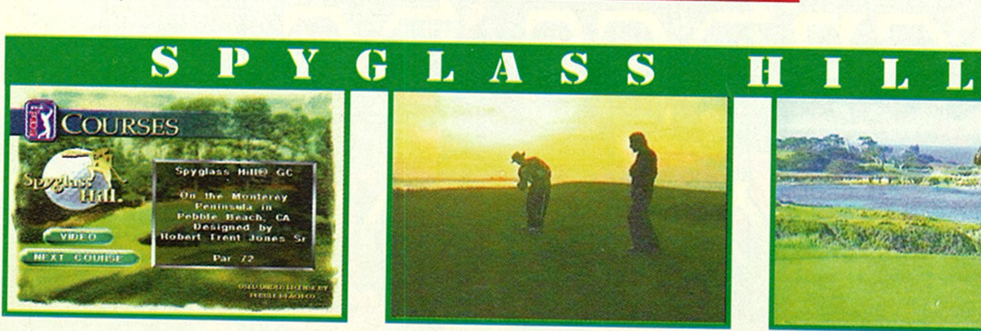


trega para *Mega Drive*. En ambos se pone de manifiesto la nueva tendencia en estos simuladores, que se manifiesta en unas magníficas animaciones de los jugadores. Sin embargo no consigue una integración total de los golfistas en los vistosos escenarios que reflejan los dos campos incluidos. La variedad de vistas tampoco es demasiado amplia, limitándose a ofrecer planos reales desde la parte posterior del jugador y desde el lugar a donde va dirigida la bola. Para controlar la fuerza y precisión de los golpes se ha recurrido, como en la mayoría de los últimos simuladores, a una barra de energía circular que permite un fácil control del juego. Entre los doce jugadores incluidos aparecen nombres conocidos como **Craig Stadler** (protagonista de PEBBLE BEACH GOLF LINKS), aunque no están presentes las grandes estrellas del circuito internacional. Sobre estos jugadores y sobre los campos aparecen algunas imágenes de video que intentan compensar la reducida espectacularidad de un programa correcto pero mejorable.

J. ITURRIOZ



SPYGLASS HILL





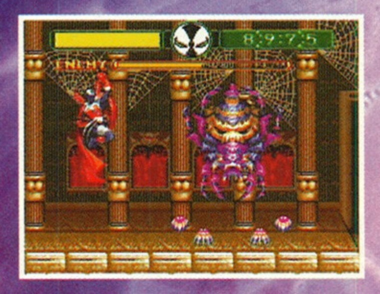




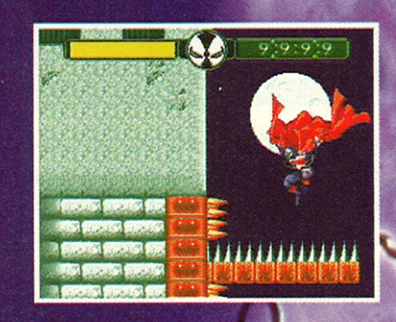


A medio camino entre el legendario BATMAN de **Sunsoft** para *NES* y la versatilidad de movimientos de STREET FIGHTER II, **SPAWN** adapta a la pantalla uno de los cómics más impactantes de los últimos tiempos, obra de **Todd McFarlane**, autor entre otros del fantástico BATMAN: AÑO DOS. **Acclaim**, consciente de la tremenda popularidad de este cómic en el mercado norteamericano, ha puesto lo mejor de sí misma para producir este trepidante arcade de lucha, con ligeros toques de plataformas en el que destaca sobre todo la increíble versatilidad de movimientos de su protagonista, no sólo en lo referente a golpes y patadas, sino en la posibilidad de ejecutar magias especiales. Estas resultan bastante útiles para afrontar los ocho tenebrosos mundos de que se compone el juego, incluyendo entre ellos un viaje al infierno con todos los gastos pagados. Los fans del cómic de **McFarlane** se lo van a pasar como enanos disfrutando de los enfrentamientos de **SPAWN** con algunos de los villanos más celebrados de la saga, como Violator, Redeemer o el señor de los avernos, Malebolgia. En cuanto al aspecto técnico, llama la atención la enorme diferencia de calidad entre unos escenarios y otros, así como en el diseño de algunos enemigos, que van desde unos *Final Bosses* alucinantes (en la línea de **Treasu-**





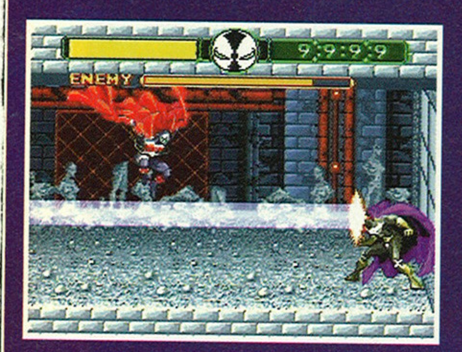


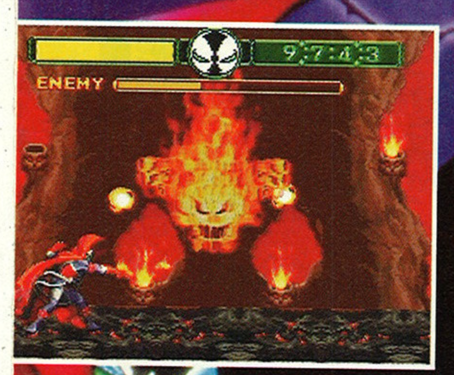
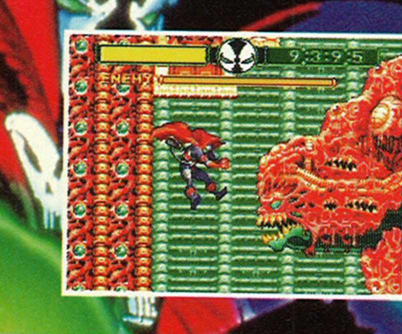
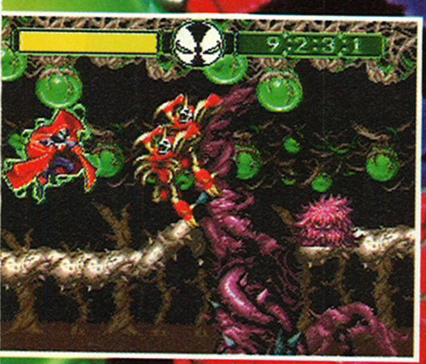


LA MITICA CREACION DE TODD McFARLANE HACE SU PRIMERA INCURSION EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EN UN NUEVO ARCADE DE LA FACTORIA ACCLAIM, MARCADO POR EL INMENSO CATALOGO DE MAGIAS Y GOLPES ESPECIALES QUE ES CAPAZ DE REALIZAR SU PROTAGONISTA.

SPAWN

HEROES DE ULTRATUMBA



EL PODER DEL LADO OSCURO




Los demoniacos poderes de SPAWN le permiten ejecutar hasta ocho magias diferentes, de mayor o menor contundencia, capaces incluso de acabar con toda forma de vida que haya en pantalla.




SPAWN no sólo deberá combatir a los elementos criminales más peligrosos de la ciudad, sino que acabará luchando contra el amo y señor de los infiernos, Malebolgia.



re) hasta seis burras pardas pésimamente animadas, que se supone forman parte del ejército de Malebolgia. Por fortuna, estos altibajos de calidad no afectan al resto del juego, en el que destacan además una fantástica banda sonora y una gran jugabilidad.

NEMESIS

VIOLATOR





	ACCLAIM
	ACCLAIM
MEGAS	24
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 82
Al margen de algunos decorados bastante despreciables, el conjunto es bueno, en especial algunos Final Bosses.



MUSICA 89
Con claras reminiscencias a las melodías de CASTLEVANIA, la genial música de la intro es de lo mejor del juego.

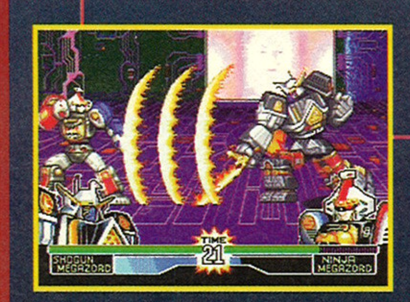
SONIDO FX 78
Sin ser nada del otro jueves, los efectos de sonido cumplen perfectamente su cometido, que no es mucho, en el juego.

JUGABILIDAD 83
La variedad de enemigos y el gran número de movimientos de SPAWN impiden que el juego caiga en la monotonía.

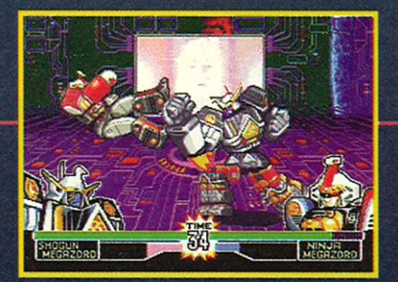


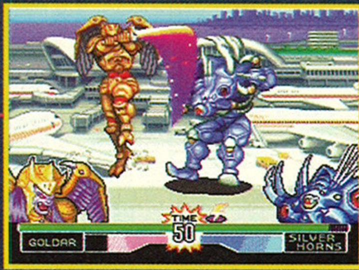
GLOBAL 82
A pesar de que en un principio pueda parecer otro de tantos arcades de lucha que invaden el mercado, THE SPAWN supera con creces las expectativas, gracias sobre todo a la variedad de llaves del protagonista, la longitud del juego y una ambientación realmente prodigiosa. Los amantes del cómic original se lo van a pasar en grande.

+ No cae en la monotonía típica de este tipo de juegos.
− Algunos escenarios parecen sacados de un juego de hace dos o tres años.









MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS™ THE FIGHTING EDITION

DUELO DE 'ROBOZES'

De la mano de Natsume nos llega la última aventura de los POWER RANGERS en Super Nintendo. Un emocionante bajada al infierno de los beat´em-up en la que podremos manejar algunos de los engendros mecánicos más impresionantes de la historia (no, no nos referimos al Amiga 1200 de The Punisher, sino a toda una galeria de potentes «robozes»).

A pesar de no prodigarse mucho en sus lanzamientos, **Natsume** siempre ha causado una profunda huella en los usuarios de ***Super Nintendo*** debido a su sabiduría a la hora de imprimir a sus productos grandes dosis de jugabilidad y carga adictiva. NINJA WARRIORS AGAIN y WILD GUNS son prueba de ello, al igual que su último juego, un demoledor *beat´em- up* basado en las andanzas y tejemanejes de los populares **POWER RANGERS**. La mano de **Natsume** se nota profundamente en esta nueva producción de **Bandai**, en la que encontramos elementos prestados de títulos como X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM o STREET FIGHTER II de **Capcom**. **POWER RANGERS** tiene su principal novedad (y mejor virtud) en que no está protagonizado por los siete asnos en mallas, sino por los robots que manejan en sus cons-







POWER RANGERS

IVAN OOZE

Con este truco podremos seleccionar en el modo *versus* al jefazo del juego, Ivan Ooze. Para ello, pulsa en la pantalla de elección de luchadores los botones X, y START al mismo tiempo.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE FIGHTING EDITION

BANDAI	
NATSUME	
MEGAS	12
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 80
La estupenda animación de los luchadores contrasta con la poca variedad de los escenarios. Cuatro mal contados.

MUSICA 79
La entretenida sintonía de la serie destaca entre el pequeño número de melodías que amenizan los combates.

SONIDO FX 78
Los típicos efectos de sonido que hemos oído cientos y cientos de veces en cientos y cientos de juegos.

JUGABILIDAD 82
Tremendamente jugable. La posibilidad de ejecutar combos y supergolpes volverá locos a los fans de los beat´em-ups.



GLOBAL 81
Con un nivel de dificultad algo más ajustado y unos cuantos escenarios y luchadores más, POWER RANGERS podría haberse convertido en la mejor conversión hasta la fecha de las andanzas de estos «lechuginos» en leotardos. A pesar de ello contiene bastantes elementos como para llamar la atención de los amantes de la lucha.

+ Las múltiples variantes que incorpora, como combos y magias especiales.
− La dificultad del juego, que más que baja es ridícula.

tantes enfrentamientos contra las fuerzas del mal. Con el encanto de las viejas series de anime como MAZINGER Z, **POWER RANGERS** nos permite elegir desde las más variadas moles mecánicas, hasta los ejercitos del mal comandados por Ivan Ooze. Todos ellos protagonizan un simpático *beat´em úp* que, a pesar de no llegar a la altura de títulos como MORTAL KOMBAT, posee importantes brochazos de calidad. Desde su tremenda jugabilidad hasta el gran número de llaves que se pueden ejecutar. Todo esto se ve empañado con uno de los niveles de dificultad más bajos de la historia. Incluso un chimpancé, o un usuario de **PC**, lo mismo da, podría acabarse el juego en modo *Hard* en cuestión de minutos. Puede que **POWER RANGERS** no pase a la historia como el mejor *beat´em-up* de la historia, pero sí podemos asegurar que pasaréis un rato tan divertido como trepidante.

NEMESIS

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME





Hace más de diez años, una máquina llamada **MOON BUGGY** iniciaba una nueva variante de los *shoot´em-up*. Basándose en este curioso arcade, **Crystal Dynamics** programó **OFF WORLD INTERCEPTOR** para *3DO*, que era más o menos lo mismo que la maquina pero en 3D. Lo cierto es que el juego era bastante mediocre. Ahora han decidido torturar a los usuarios de las nuevas consolas lanzándolo para ***Saturn*** y ***Playstation***. **OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME** es una espécie de versión «remix» del juego original, con alguna opción nueva como el modo historia, en el que deberemos enfrentarnos con enemigos finales en cada planeta. El resto de los aspectos técnicos del juego son bastante mediocres. Aunque el concepto del juego no es malo del todo, sí lo es la ejecución de éste. En las fases suceden demasiadas cosas al mismo tiempo, lo que unido a la brusquedad del juego provoca una confusión total en algunos momentos. La asignación de los controles es caótica, sobre todo en lo que

ARCADE



ATLANTA POINT



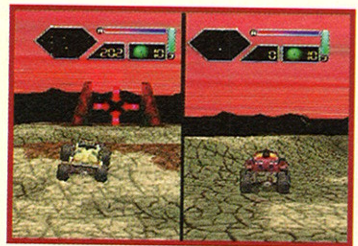


En una lejana galaxia, lejos de los ojos de medio universo, está situada la prisión de Trusta Plex. Allí ha estallado una revolución, y los rebeldes han liberado a todos los presos. Como miembro de la Brigada Especial de Prisiones, eres el encargado de detener a todos los reclusos. ¡Prepárate!, te espera la misión de tu vida.

BAILANDO





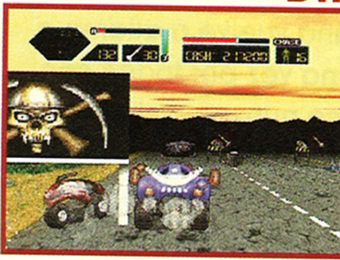


BATTLE MODE



Este modo te permitirá retar a tus amigos a una frenética batalla a muerte.

BASTION





LAS LUNAS





TIENDA





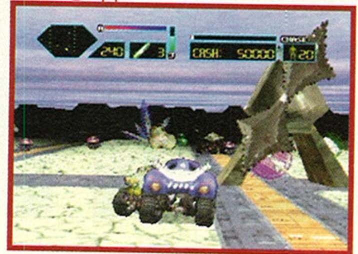
SCORCH 7





SILT SORROW





respecta al armamento, ya que se utiliza un botón para cada arma, y debido al numero de éstas nunca pulsamos el botón deseado. El desarrollo del juego es tan sencillo como una carrera en la que simplemente deberemos llegar a la meta, matando todo lo que se cruce en nuestro camino, cosa bastante aburrida por cierto. **O.W.I.E.** es un claro ejemplo de lo que nunca se debe hacer en las nuevas consolas, que es convertir un juego que en su versión original ya era mediocre.

THE PUNISHER

EL BUGGY BUGGY



BMG INTERACTIVE	
CRYSTAL DYNAMICS	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	NO
FASES	25
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



Los escenarios son bastante atractivos y con unas texturas bastante suaves. Lástima que no haya variedad.

MUSICA



Bastantes melodías y todas ellas adecuadas a cada situación del juego. Un ritmo envidiable y muy pegadizo.

SONIDO FX



Explosiones, disparos, choques y algunos sonidos vocales incomprensibles. Hemos visto cosas mucho mejores.

JUGABILIDAD



El sistema de control es demasiado complicado. El juego resulta demasiado confuso en la mayoría de las ocasiones.



GLOBAL

Partiendo de una idea tan sencilla como una carrera, los programadores se han complicado tanto la vida que han destrozado por completo el juego, eliminando cualquier diversión posible. OFF WORLD INTERCEPTOR es una de esas conversiones que jamás se debería haber llevado a cabo. Crystal Dinamics puede hacerlo mucho mejor.

+ El modo Battle, divertido la primera media hora.
− El concepto de juego en general y lo caótico de su desarrollo.

SPIDEY CONTRAATACA



El legendario hombre araña vuelve a aliarse a Venom para acabar de una vez por todas con Carnage, que junto a cinco nuevos embriones alienígenas planea sembrar el terror en el planeta. Acción y mamporros variados en esta nueva producción de Acclaim para SNES y MD.

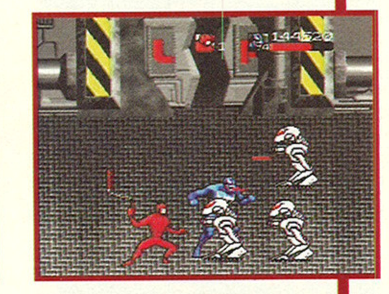


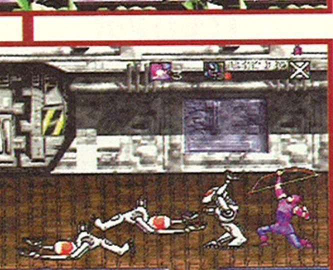
Tras la desigual acogida que tuvo MAXIMUM CARNAGE, la más emblemática creación de la **Marvel** regresa a ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Hablamos, como no, de Spiderman, el mítico hombre araña que ha descolgado sus redes en el mundo del videojuego en numerosas ocasiones, con más o menos fortuna. **SEPARATION ANXIETY** pertence a esta última categoría, ya que a pesar de tener buenos detalles sigue sin llegar a la brillantez y la calidad exigibles a un juego basado en el popular superhéroe.

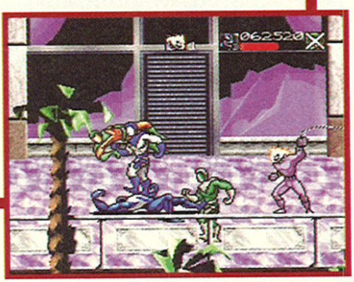
Producido de nuevo por **Acclaim**, y programado por **Software Creations, SEPARATION ANXIETY** es la continuación directa de MAXIMUM CARNAGE. Al igual que en éste, Spiderman deberá unir sus fuerzas a las de Venom para acabar de nuevo con Carnage en un nuevo *beat´em-up* en la línea de DOUBLE DRAGON o STREETS OF RAGE. Por desgracia, el juego carece de calidad gráfica y sonora, y sobre todo de variedad. Es un

SUPERHEROES

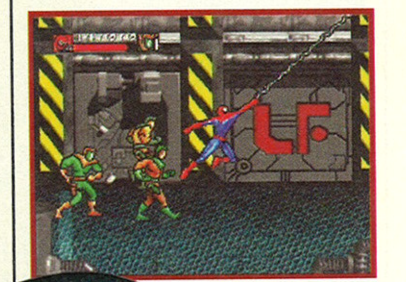


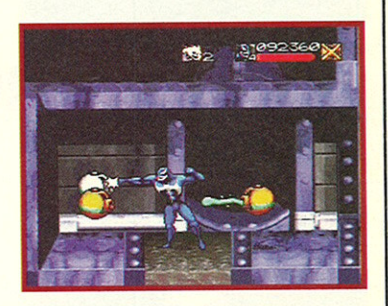




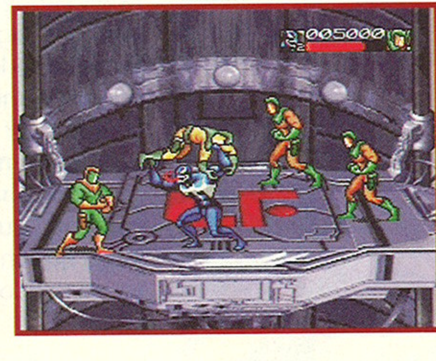


REGOGIENDO EL ICONO CORRESPONDIENTE PODEMOS DISFRUTAR DE LA AYUDA DE CUATRO DE LOS MAS FAMOSOS SUPERHEROES DE LA MARVEL. COMO SON DAREDEVIL. CAPITAN AMERICA. HAWKEYE Y EL MOTORISTA FANTASMA (GHOST RIDER).

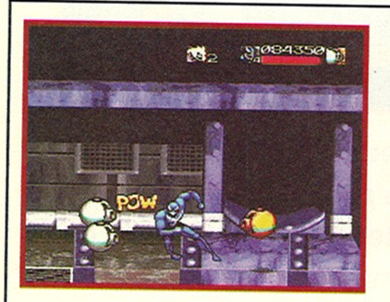




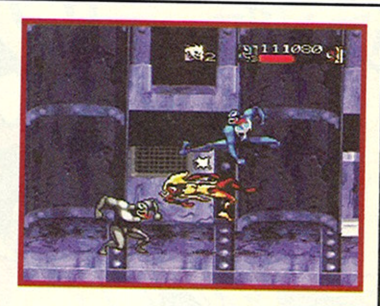












DIFERENCIAS SNES / MD

LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS VERSIONES SNES Y MD SE BASAN SOLO EN EL ASPECTO TECNICO.





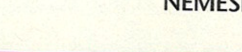
LA VERSION SNES POSEE UNA MAYOR RIQUEZA GRAFICA Y SONORA QUE LA PRODUCIDA PARA MEGA DRIVE.







poco lamentable ver a los mismos enemigos a lo largo de las trece fases que lo componen, diferenciados simplemente por un cambio de color en sus uniformes. Sus 24 megas deberían dar para mucho más que para luchar con los mismos fulanos una y otra vez. Por fortuna esta diversidad sí se ha respetado en cuanto al número de patadas y golpes de los dos protagonistas, pudiendo usar las telarañas de Spiderman y las viscosas extremidades de Venom para «dar cuerda» a cualquier pobre desgraciado que tenga la fortuna de pasar cerca de estas dos malas bestias. En el aspecto técnico sólo queda reseñar la incorporación de escenarios producidos a base de gráficos renderizados. Algo así como DONKEY KONG COUNTRY pero en pobre. Un simpático detalle que alegra la vista pero que no logra mejorar un juego que seguro contentará a las legiones de fans de Spiderman, pero que dejara frío al resto de usuarios de ***SNES*** y ***Mega Drive***

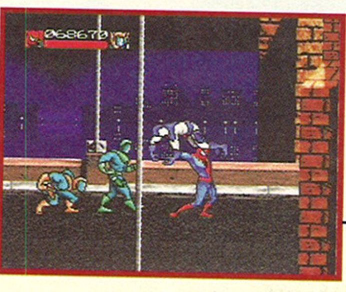

NEMESIS

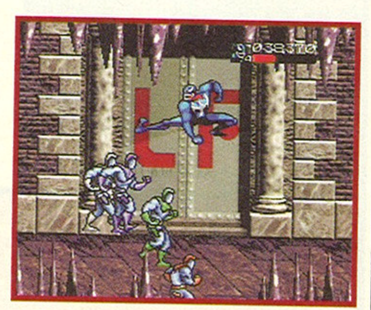
VENOM













ACCLAIM

SOFTWARE CREATIONS

MEGAS	24
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	13
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 74
Tanto los sprites de los protagonistas como los de sus enemigos, así como los fondos, son de una calidad mediocre.

MUSICA 82
Fantásticas melodías en la versión SNES mientras las de MD son francamente malas. Dignas de una charanga de barrio.

SONIDO FX 76
Los "Pung", "Argh"y "Fruzle, Fruzle" a los que nos tienen ya acostumbrados los arcades de lucha. Y encima mal hechos.

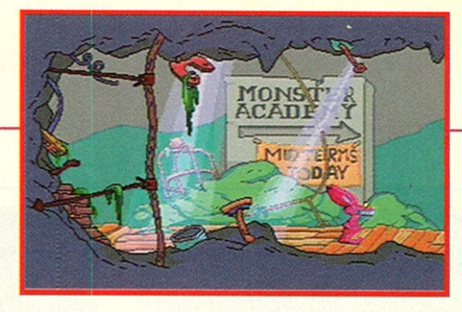
JUGABILIDAD 75
Trece fases y un alto nivel de dificultad aseguran el «disfrute» del juego por semanas. Eso si aguantamos despiertos.

GLOBAL 74
Aburrido y monótono hasta la saciedad, SEPARATION ANXIETY supone un nuevo pinchazo de Acclaim en su intento de encontrar un título que haga justicia a la figura de Spiderman. Con 24 megas se puede hacer mucho más que producir un insulso arcade de lucha en el que los escenarios son la única variación entre fases.

+ Los fans de la Marvel podrán disfrutar de Spider-Man, Venom, DareDevil y Cía.

− Los demás harán mejor en buscar otros juegos de mayor calidad.





Directamente de Estados unidos nos llega la adaptación a videojuego de la serie de animación mas loca de la televisión. Su nombre es AAAHH!!! REAL MONSTERS (MI PROFE ES UN MONSTRUO en nuestro país) y viene siguiendo los pasos de ese gran juego llamado REN AND STIMPY.

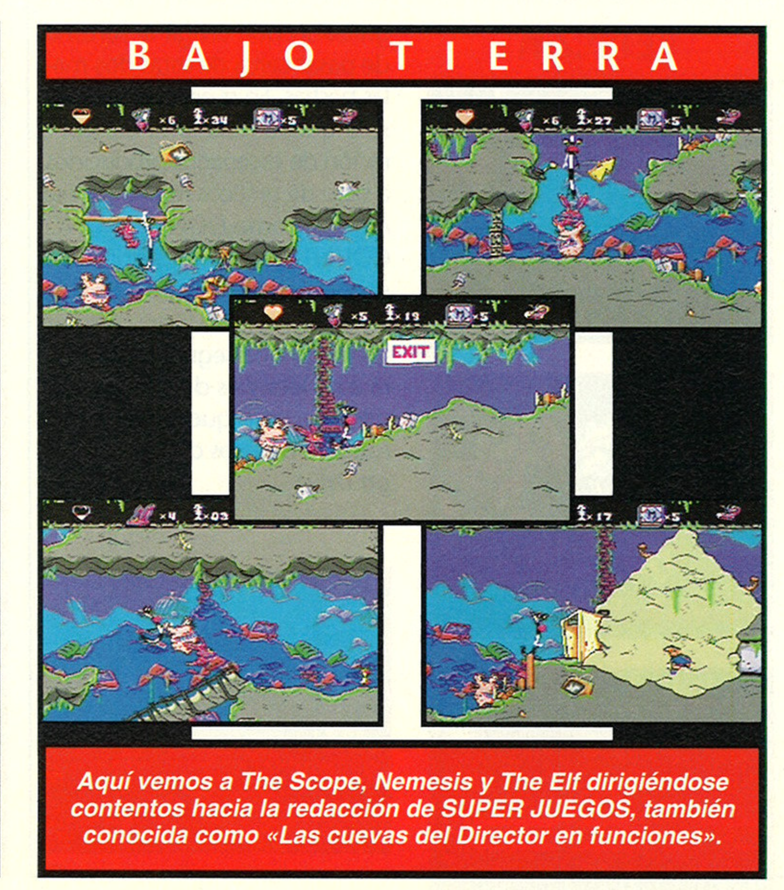


UN JUEGO DE SUSTO



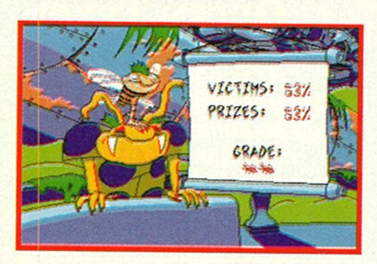
Nikelodeon es una cadena de televisión por cable orientada para los más pequeños, y cuya programación esta compuesta casi por completo por dibujos animados de producción propia. Si hay una cosa que identifique a estos dibujos es que son completamente surrealistas y desquiciados, rozando la locura absoluta. **Viacom** ha sido la empresa encargada de realizar la conversión de tan alocada serie creada por los animadores de **THE SIMPSONS**. En el juego controlaremos a tres extrañísimos bichos que deberán atravesar una serie de fases, combinando las acciones que cada uno de ellos puede realizar. Hasta aquí la idea del juego puede resultar prometedora, y más si tomamos como base los ejemplos de **LOST VIKINGS** y **REN AND STIMPY**. Pero nada más lejos de la realidad. El aspecto del juego es bastante variable, dependiendo de la fase, ya que alterna fondos realmente tristes como el de las cuevas (que encima se repite), con otros agradables de ver como el colegio. En cuanto al nivel técnico, parece que estamos observando un cartucho de hace tres años, puesto que el juego no utiliza prácticamente ningún plano de *scroll* adicional. El único punto positivo que podemos encontrar es la

BAJO TIERRA

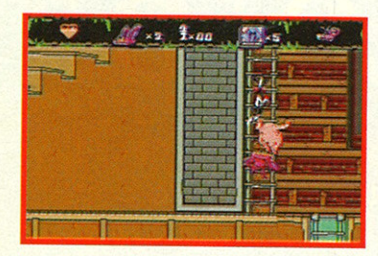


Aquí vemos a The Scope, Nemesis y The Elf dirigiéndose contentos hacia la redacción de SUPER JUEGOS, también conocida como «Las cuevas del Director en funciones».

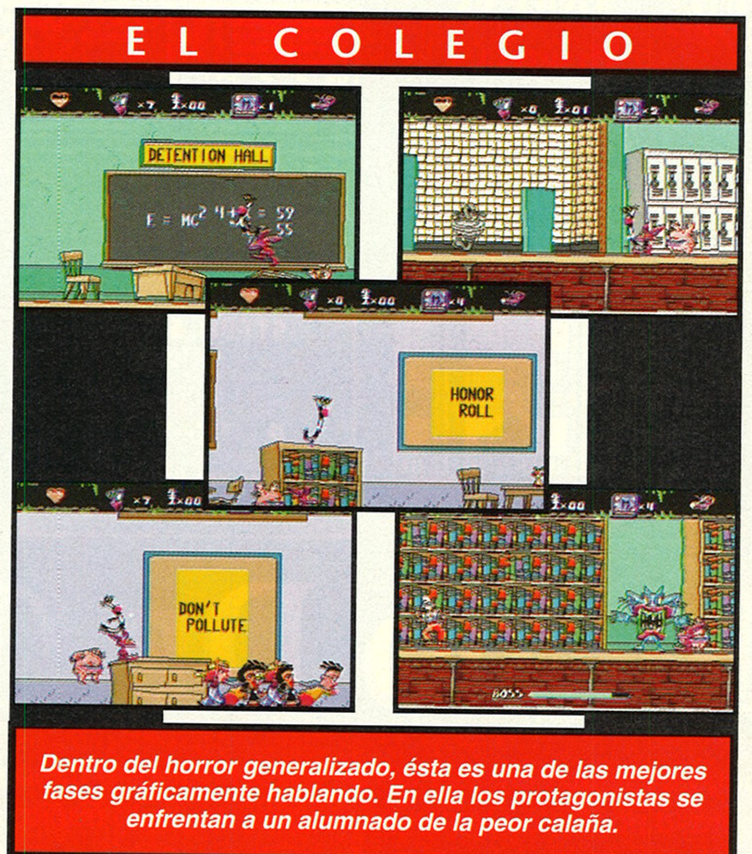








EL COLEGIO



Dentro del horror generalizado, ésta es una de las mejores fases gráficamente hablando. En ella los protagonistas se enfrentan a un alumnado de la peor calaña.

EL GIMNASIO



Si habéis llegado hasta este punto del juego es que, o bien tenéis muchisima paciencia, o bien os apetecía torturaros con este mediocre juego.

detallada animación de los *sprites*. En cuanto a la música, es bastante típica y al rato acaba cansando, lo mismo que los efectos de sonido, cutres donde los haya. El desarrollo del juego es bastante entretenido y divierte bastante, y los enemigos son bastante cachondos. Su principal defecto es que no tardaremos mucho rato en cansarnos de el, ya que es bastante repetitivo. En resumen, un cartucho solamente indicado para los seguidores de la serie y fans de los juegos estilo **REN AND STIMPY**. El resto de usuarios puede que lo encuentren demasiado simple, teniendo en cuenta los tiempos que corren.

THE PUNISHER



VIACOM

REAL TIME ASSOCIATES

MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	6
FASES	10
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 80
Algunos fondos son bastante decentes, pero la mayoria rozan la cutreria. Los sprites están bastante bien animados.

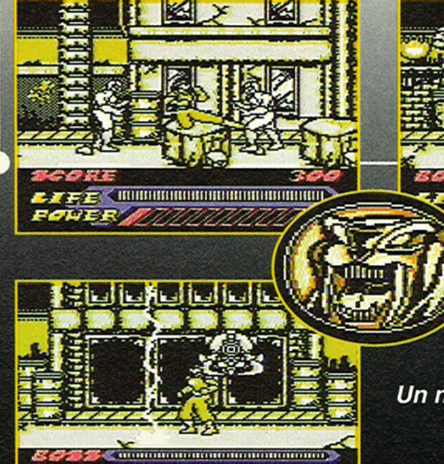
MUSICA 69
Melodías de ambiente tétrico, tan malas como repetitivas y mal ejecutadas a nivel técnico. Otra vez será.

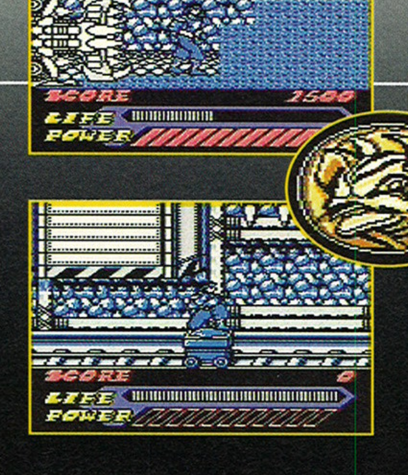
SONIDO FX 77
Alterna digitalizaciones de indiscutible calidad con sonidos más propios de una Master System. Luces y sombras.

JUGABILIDAD 73
Bastante fácil de controlar a pesar de la multitud de acciones. La primera media hora resulta bastante entretenido.

GLOBAL 75
Tan sólo los que disfrutaron con REN AND STIMPY le verán algo de gracia a este juego, cuyos gráficos y sonido lo sitúan en la prehistoria de los videojuegos, y que inaugura el genero de las «lataformas» (plataformas palizas). Estamos ante un mediocre remake de un destacado juego que en su día tuvo cierto sentido y ahora no tanto.

+ Los personajes centrales, tan graciosos como extraños.
– El resto del juego, aburrido como pocos y con mediocre realización técnica.





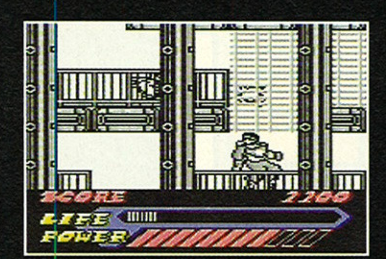
Aisha Vs Mordant

Un nivel de entrenamiento que no nos costará ningún esfuerzo superar. El enfrentamiento con Mordant será uno de los más sencillos.

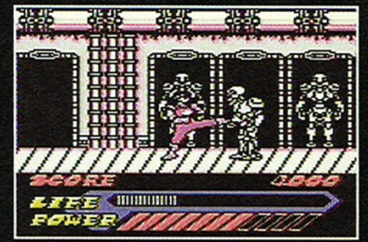
Billy Vs Queen Tengu

Tras enfrentarnos a los secuaces de Queen Tengu, llega el momento de retarnos con éste, una especie de aguilucho con mala leche.





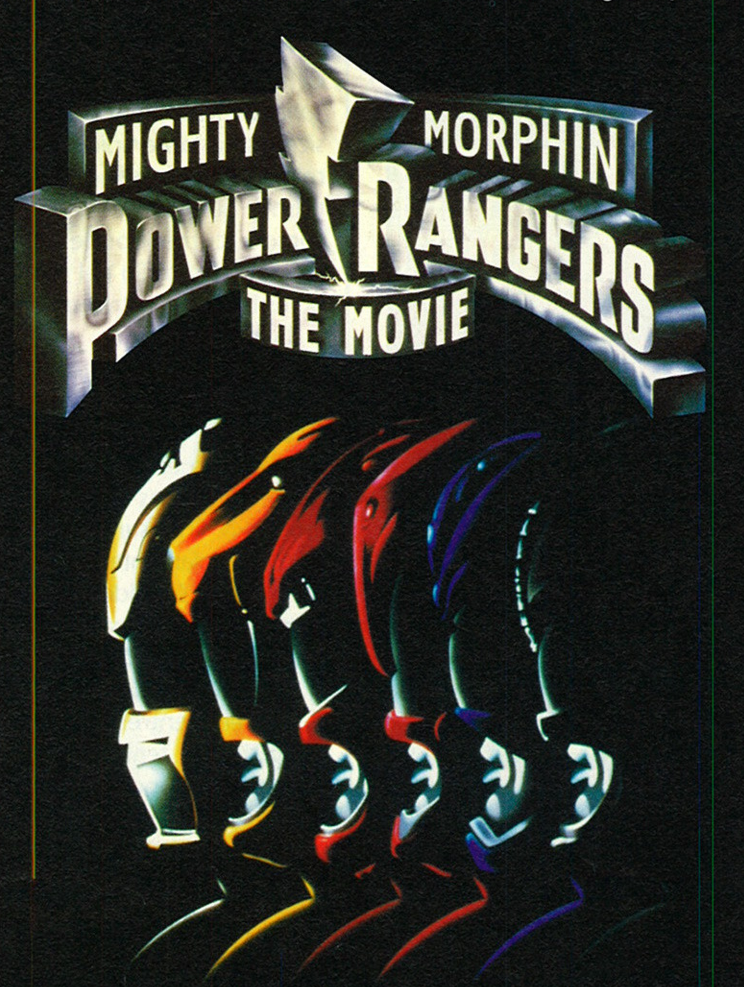


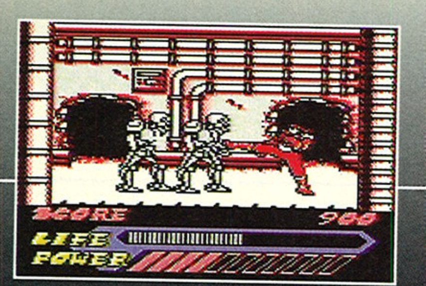


Un Mundo De Color

Es increíble que haya ocurrido con los POWER RANGERS, pero desde el lanzamiento de DONKEY KONG para la portátil de Nintendo, ningún otro título había utilizado con tanta maestría los recursos que Super Game Boy dispone.

El caso es que, pese a la poca calidad que en general ofrecen los títulos inspirados en la serie norteamericana, manteníamos ciertas esperanzas de encontrar algo decente en este cartucho de **Bandai**. Las expectativas, desde luego, se han confirmado plenamente, con un título que además de explotar con bastante acierto las posibilidades de ***Game Boy***, exprime, casi al límite, los importantes recursos que el adaptador para ***Super Nintendo*** incorpora. De hecho, además de disfrutar de un estupendo marco de pantalla, tanto escenarios como menús y marcadores, disfrutarán de una estupenda utilización del color que, en ninguno de los casos, se verá reducido a los cuatro tonos básicos que proporciona la ***Game Boy***. En ciertos momentos, y esto va totalmente en serio, nos parecerá estar jugando con uno de los juegos del clásico ***Spectrum***. Volviendo a lo que nos interesa, el juego guarda una estructura muy similiar a la utilizada en la clásica saga **MEGA MAN** de **Capcom**, con cinco niveles iniciales que podremos afrontar en el orden que deseemos, y un último nivel en el que aparecerá ante nosotros el enemigo final del juego, previo duelo con los cinco jefes de los niveles anteriores. Esto, que en teoría debía suponer una dificultad algo más que excesiva, se queda en un sencilo juego que no tardaremos mucho en finalizar. Al menos nos queda el consuelo de enfrentarnos a unos enemigos finales que, en la mayoría de los casos, cuentan con unas dimensiones espectaculares, aunque sus tácticas de ataque sean tan sencillas como la estructura capilar de **The Scope**.

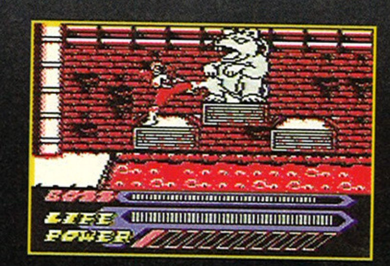


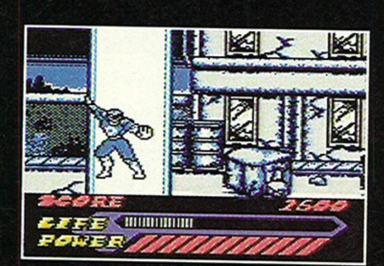


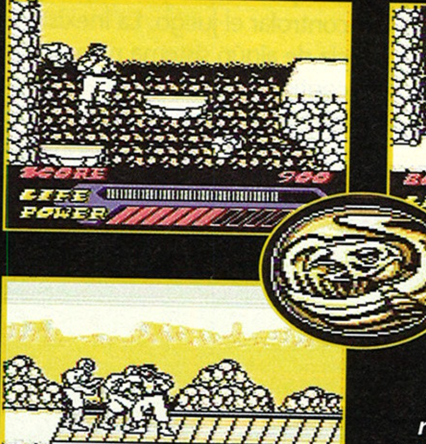


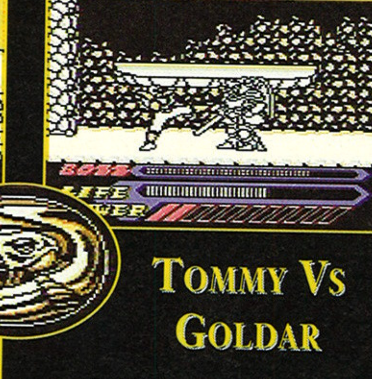
Rocky Vs Big Rats

En las cloacas deberemos enfrentarnos a las Man-Sized Rats, unos asquerosos bichos.







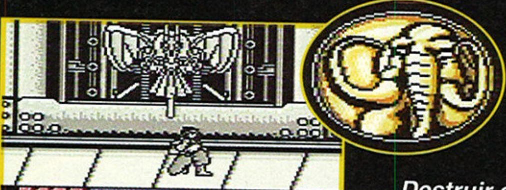


MARCO DE PANTALLA



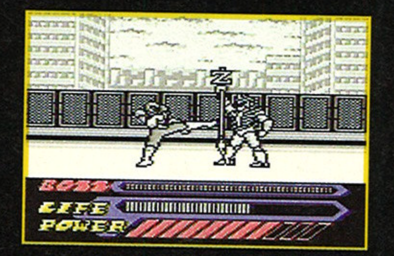
Tommy Vs Goldar

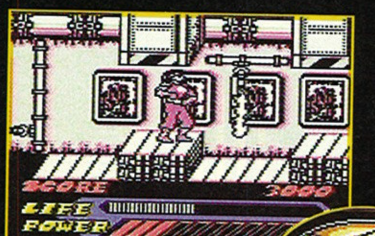
Goldar es grande como un ropero abierto, y además le gusta atizarnos con la espada hasta destrozarnos. Tendrás suerte si consigues salir vivo.



Adam Vs Lord Zedd

Destruir a este ser, fantasma donde los haya, no nos hará perder demasiado tiempo.

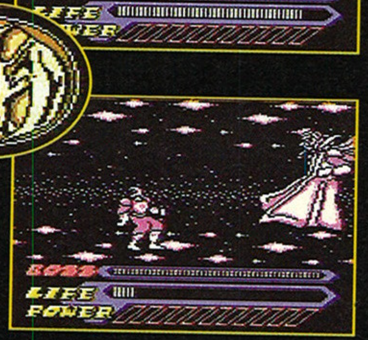






Kimberly Vs Ivanooze

IvanOoze es el malo del juego y además tiene muy mala leche, aunque no se le puede comparar con la ya cansina y más familiar Rita Repulsa.



Incluso en algunos niveles nos enfrentaremos a determinados personajes que, a pesar de poseer la apariencia típica de un jefe final, no son más que uno de los muchos obstáculos a los que deberemos enfrentarnos en este espectacular juego.
Con todo, nos queda un juego muy bien realizado en el que la diversión, a pesar de su sencillez, resulta bastante elevada. Sin llegar jamás a convertirse en un clásico, ha demostrado el esfuerzo de los programadores.

J.C.MAYERICK



BANDAI	
BANDAI	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRÁFICOS

Aunque ni escenarios ni personajes son nada del otro mundo, el colorido es una de sus mejores cualidades.



MUSICA

Muy buena, con mención especial para la música de presentación, que ha sido aderezada con bonitos efectos gráficos.

88

SONIDO FX

De muy buena calidad y además variados, en la misma tónica general que sigue todo el juego en su conjunto.



JUGABILIDAD

A pesar de contar con una magnífica realización, la escasa dificultad del juego le hace bajar bastantes enteros.



89

GLOBAL

Ante nosotros tenemos un título que, sobre todo, disfrutarán los usuarios de Super Game Boy. Por supuesto, los usuarios de Game Boy también podrán pasar buenos ratos con él, ya que además de contar con unos excelentes gráficos, scrolls y músicas, se deja jugar con suma facilidad proporcionando mucha diversión.

+ Los gráficos, las animaciones, los scrolls y las músicas. Ahí es nada.

− En el lado negativo podemos mencionar la escasa dificultad, y eso por decir algo.

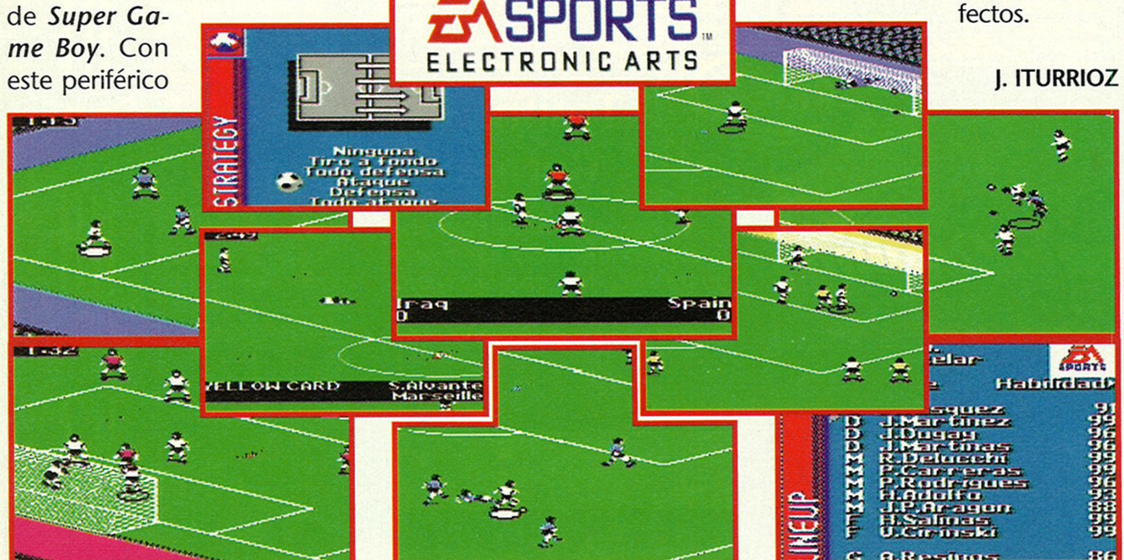
EL MINI ESTADI

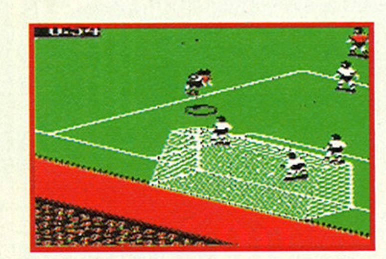
La consola portátil de Nintendo recibe la segunda versión del cartucho de Electronic Arts. La incorporación de los equipos de diferentes ligas constituye la principal novedad con respecto a la primera entrega.

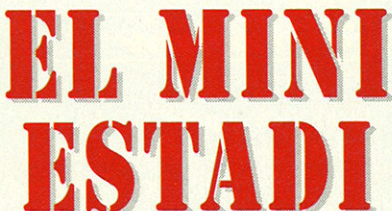
Hace aproximadamente un año **Malibu Games** fue la encargada de convertir el popular FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Después de aparecer la versión del 96 para ***Super Nintendo, Mega Drive*** y ***32X***, los usuarios de ***Game Boy*** también van a tener acceso a este juego. En esta ocasión, el grupo programador ha sido **Black Pearl**, responsable de la conversión de THE RETURN OF THE JEDI entre otros. Como ya ocurría en la primera entrega, la espectacularidad gráfica salta a la vista, sobre todo se se dispone de ***Super Game Boy***. Con este periférico se consigue un colorido más que notable tanto en el terreno de juego como en los uniformes de los jugadores. La principal novedad es la posibilidad de contar con los equipos de nueve ligas más las selecciones nacionales. Una vez más, la amplia variedad de opciones se ve perjudicada por su reducida jugabilidad, sobre todo por el brusco *scroll*, que hace que sobre el campo sea muy complicado controlar el juego. La inexistencia de algún sistema para poder continuar un campeonato también es un *handicap*. Un intento loable pero con demasiados defectos.

J. ITURRIOZ

FIFA
FIFA 96 SOCCER
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS



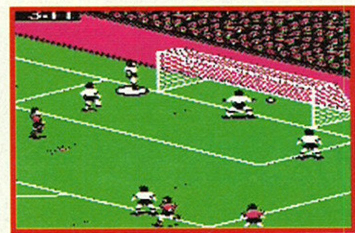














ELECTRONIC ARTS

BLACK PEARL

MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	4 COMPETIC.
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS **91**
El cartucho ofrece una impresionante puesta en escena, sobre todo si se dispone del periférico Super Game Boy.

MUSICA **80**
La calidad musical no es uno de sus aspectos más destacados, como ocurre en la casi totalidad de los juegos de fútbol.

SONIDO FX **78**
Aunque los efectos sonoros utilizados son bastante simples, consiguen reflejar correctamente el ambiente típico.

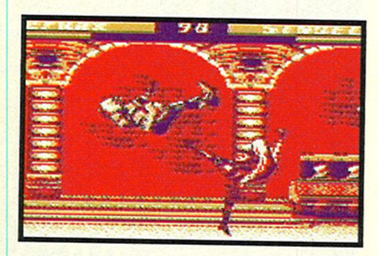
JUGABILIDAD **77**
El control de los jugadores es muy complicado, sobre todo en funcionbes ofensivas. El scroll tampoco colabora.

80 GLOBAL
Aunque la jugabilidad sigue siendo su gran asignatura pendiente, ha mejorado algo con respecto a la primera versión. La espectacularidad visual y la impresionante variedad de opciones no son suficientes para lograr una valoración global elevada debido a un considerable número de defectos. Un cartucho ideal para fanáticos.

+ Visualmente es magnífico, sobre todo utilizando Super Game Boy.
− La escasa jugabilidad supone una importante losa para el cartucho.

MUERTE SUBITA

Mientras que en las salas recreativas el fenómeno MORTAL KOMBAT sigue ganando enteros gracias a ULTIMATE MORTAL KOMBAT, los usuarios de consola deben conformarse con MK3, que por fin llega hasta la pequeña Game Boy.

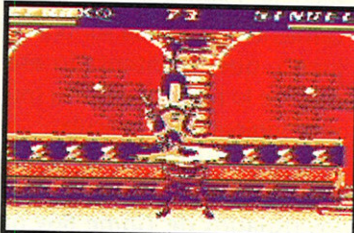


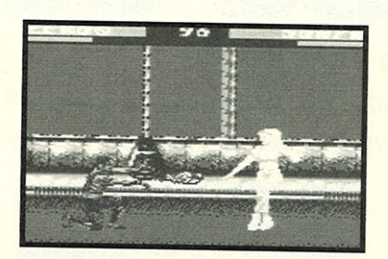


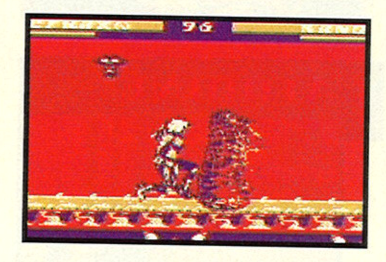










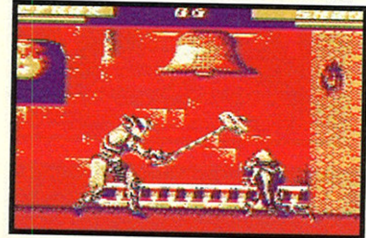


El género de lucha no ha tenido grandes producciones para este formato, si exceptuamos algunas excepciones como KILLER INSTINCT, WORLD HEROES 2 JET y STREET FIGHTER 2. Y tened por seguro que **MK3** para ***Game Boy*** no hará sombra a ninguno de ellos. En esta ocasión se ha reducido el número de personajes, tal y como pasara en KILLER INSTINCT, a ocho. En un principio deberíamos pensar, siempre con buena fe, que los responsables de esta versión lo han hecho para aprovechar hasta el límite las posibilidades de la portátil de **Nintendo**. De esta manera nos encontramos con unos personajes bastante grandes y fieles al aspecto original de la máquina, pero que cuando empezamos a combatir nos damos cuenta de que sus movimientos son torpes y lentos. Además, el reconocimiento de los golpes asestados al contrario se eterniza restando jugabilidad a un cartucho que prometía diversión a raudales. A pesar de este inconveniente, los programadores no se han olvidado de añadir el resto de ingredientes que han hecho de este juego un clásico, *fatalities*, *friendships*, etc. En lo referente al sonido, hay que decir que cosas mejores se han oído en otras producciones. Para colmo, no han añadido un marco para ***Super Game Boy***, un detalle que siempre puede endulzar un poco cualquier juego por mediocre que este sea.

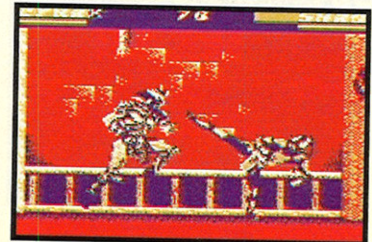
R. DREAMER

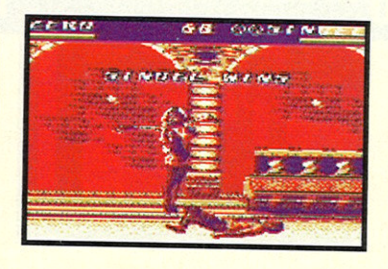


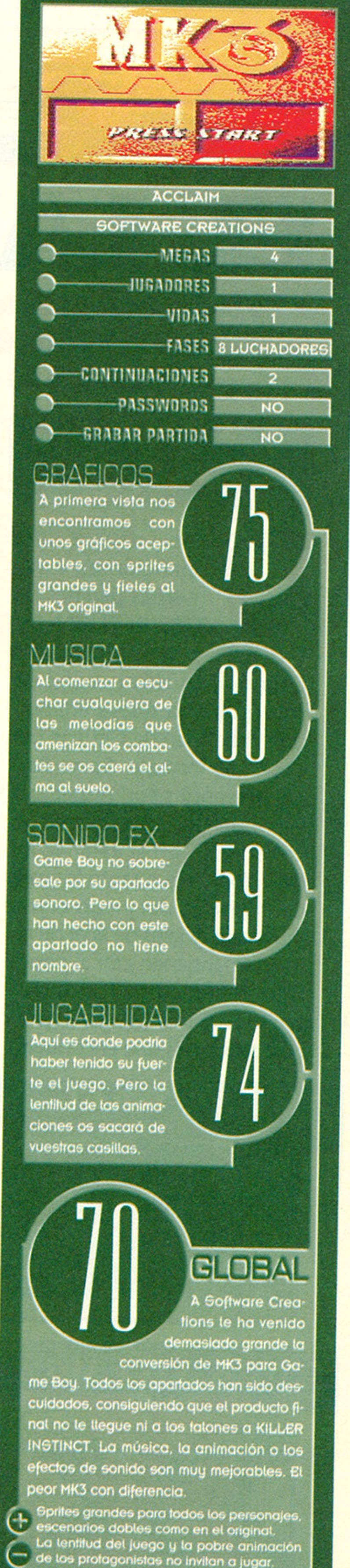
SHAO - KHAN











MK3 PRESS START

ACCLAIM	
SOFTWARE CREATIONS	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	8 LUCHADORES
CONTINUACIONES	2
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 75
A primera vista nos encontramos con unos gráficos aceptables, con sprites grandes y fieles al MK3 original.

MUSICA 60
Al comenzar a escuchar cualquiera de las melodías que amenizan los combates se os caerá el alma al suelo.

SONIDO FX 59
Game Boy no sobresale por su apartado sonoro. Pero lo que han hecho con este apartado no tiene nombre.

JUGABILIDAD 74
Aquí es donde podría haber tenido su fuerte el juego. Pero la lentitud de las animaciones os sacará de vuestras casillas.

70 GLOBAL
A Software Creations le ha venido demasiado grande la conversión de MK3 para Game Boy. Todos los apartados han sido descuidados, consiguiendo que el producto final no le llegue ni a los talones a KILLER INSTINCT. La música, la animación o los efectos de sonido son muy mejorables. El peor MK3 con diferencia.

+ Sprites grandes para todos los personajes, escenarios dobles como en el original.
− La lentitud del juego y la pobre animación de los protagonistas no invitan a jugar.







EL LADO OSCURO

La última entrega de la clásica saga creada por el genial George Lucas llega por fin a la Game Boy. Un buen trabajo de los programadores de Black Pearl que se ve fielmente reflejado en el propio juego.







Un mes después de la aparición en estas mismas páginas de **THE RETURN OF THE JEDI** en su versión *Game Gear*, tenemos la ocasión de comentar una nueva adaptación del clásico de **George Lucas** en su formato *Game Boy*. Las diferencias con respecto a la portátil de **Sega** se centran, únicamente, en el tratamiento del color, ya que tanto los muchos niveles del juego como personajes y jefes de final de nivel se mantienen casi al *pixel*. De este título podríamos destacar, ante todo, la gran variedad de niveles que encontraremos y que nos permitirá revivir, con las lógicas limitaciones, la mayor parte de las situaciones que en el film del mismo nombre se planteaban. El otro aspecto destacable, como ya ocurriese en *Game Gear*, es el concerniente a la banda sonora del juego, que ha intentado asemejarse lo más posible a la música original de la película.

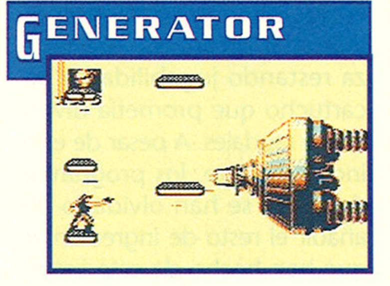
Una gran versión de un clásico de las pantallas que hasta ahora los usuarios de *Game Boy* no habían podido disfrutar. Por cierto, la dificultad del juego es baja, aunque sin llegar a límites críticos.

J.C. MAYERICK

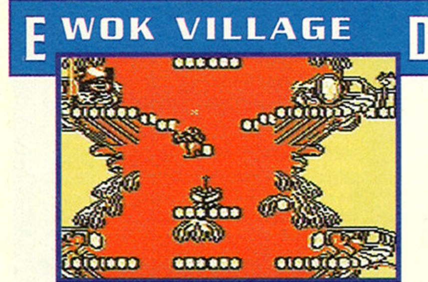
TATOOINE



GENERATOR



DANCE HALL



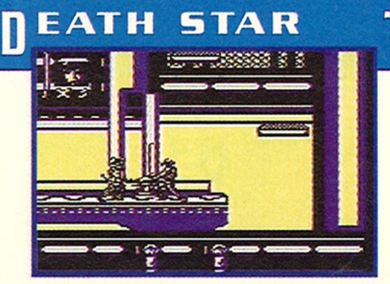
SAIL BARGE



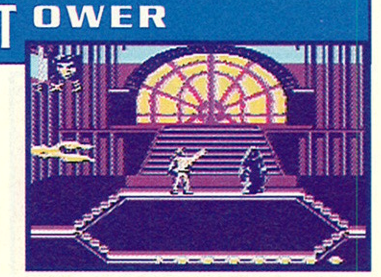
ENDOR



EWOK VILLAGE



DEATH STAR

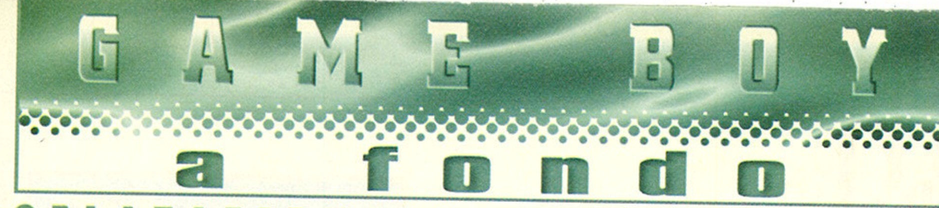


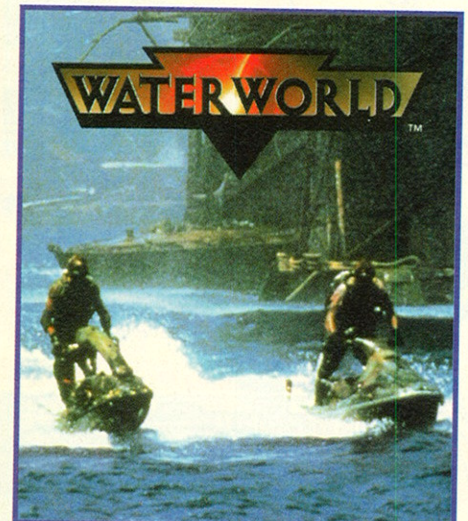
TOWER















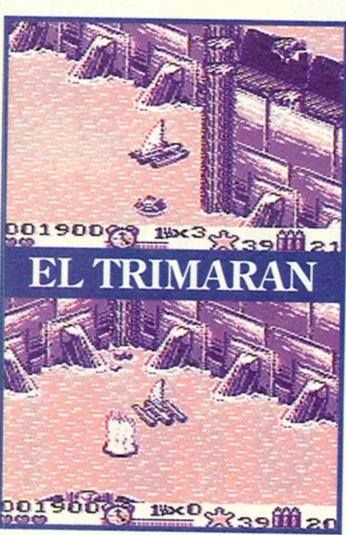
La adaptación para Game Boy del film más caro de la historia parecía ser un hecho inevitable del que se han responsabilizado los programadores de Ocean. No es como para dar saltos de alegría, pero por lo menos parece que se lo han trabajado.

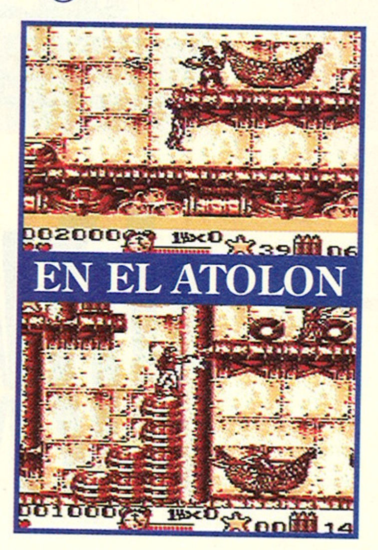




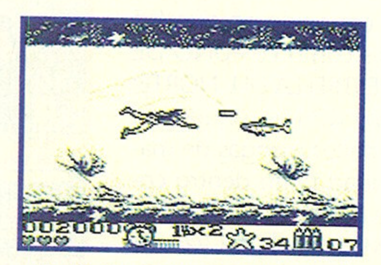
¡VIVA LA SEQUIA!







Hablar sobre juegos de *Game Boy* implica, en muchas ocasiones, buscar donde no hay. En una época en que los 32 *bits* (e incluso los 64) están de moda, cuesta mucho saber reconocer la calidad de un buen título para *Game Boy*. De ahí que casi siempre se recurra al tópico de «por lo menos es divertido». Pues sí, pero si además de ser divertido nos encontramos con que las animaciones de los *sprites* protagonistas son bastante buenas, o que algunos escenarios de fondo están bastante bien realizados, pues mejor que mejor.
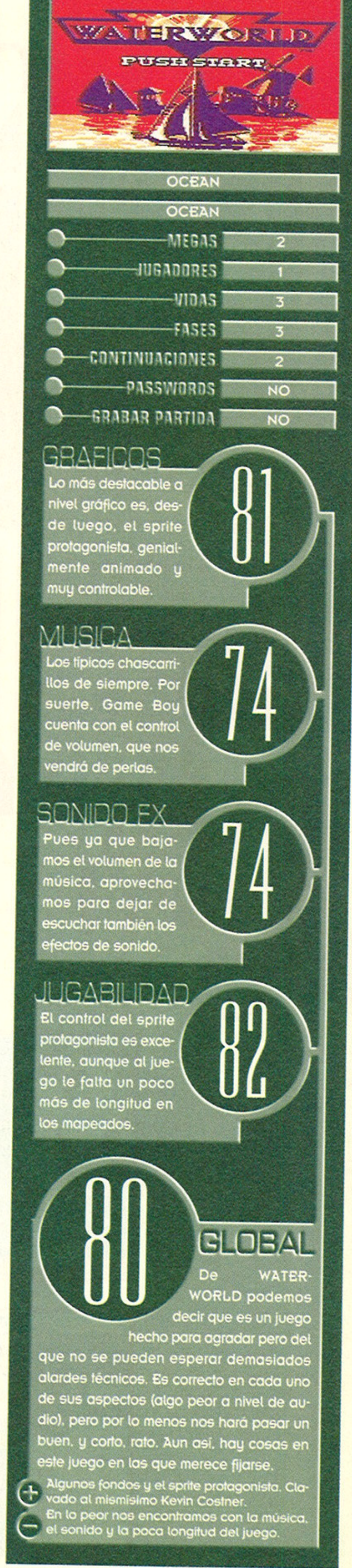


Kevin Costner se enfrentará, de vez en cuando, a algún que otro enemigo final.

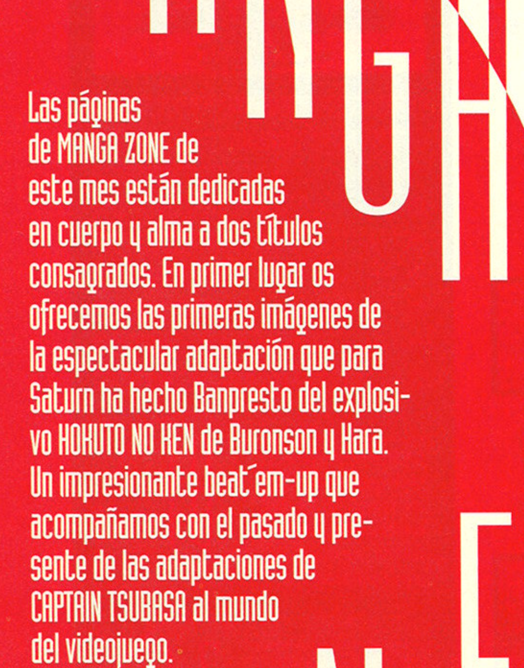


Esto que hemos dicho es, resumiendo, **WATER WORLD**. Un juego que además cuenta con distintos tipos de niveles, esto es, bajo el mar, en la superficie e incluso una isométrica a bordo de nuestro Trimarán. Tampoco queremos decir que sea excesivamente variado, que no lo es, tan sólo que cada cierto número de fases la cosa cambiará algo, lo suficiente como para no quedarnos dormidos. Antes de terminar, mención especial para el *sprite* protagonista, que es un clavo a **Kevin Costner**, con alopecia incluida, claro.

J. C. MAYERICK



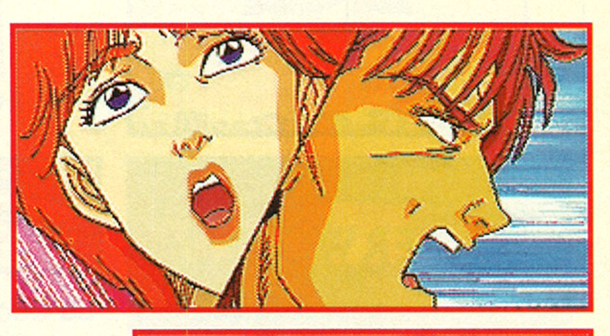
MANGA ZONE



Las páginas de MANGA ZONE de este mes están dedicadas en cuerpo y alma a dos títulos consagrados. En primer lugar os ofrecemos las primeras imágenes de la espectacular adaptación que para Saturn ha hecho Banpresto del explosivo HOKUTO NO KEN de Buronson y Hara. Un impresionante beat´em-up que acompañamos con el pasado y presente de las adaptaciones de CAPTAIN TSUBASA al mundo del videojuego.

• NEMESIS •



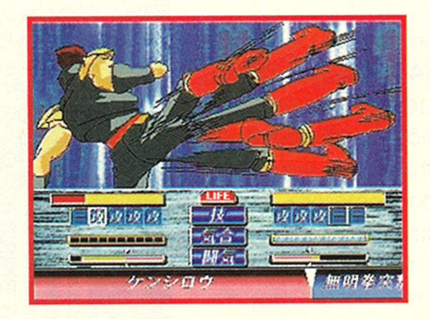


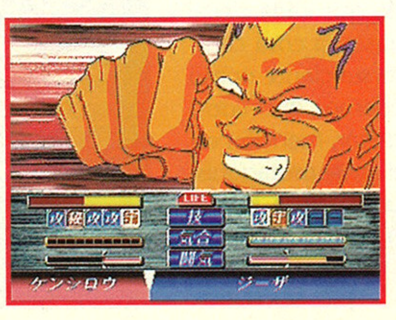






HOKUTO-NO-KEN





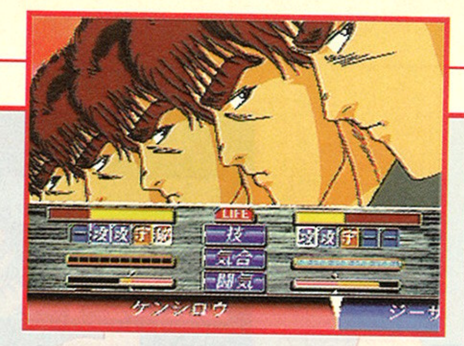
Más conocido en nuestro país como EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE, HOKUTO NO KEN es, sin lugar a dudas, uno de los mangas de mayor popularidad tanto dentro como fuera de Japón. En una pasada edición de MANGA ZONE ya analizamos los distintos juegos (más concretamente las tres entregas para ***Super Nintendo*** y una pseudo conversión para ***Mega Drive*** titulada LAST BATTLE) basados en este violento cómic, surgido de la imaginación de **Buronson** y la pluma de **Tetsuo Hara. Banpresto,** autora de todos ellos, es también la responsable de la última de estas adaptaciones, un explosivo y es-

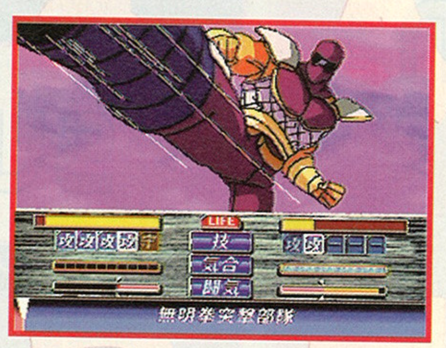


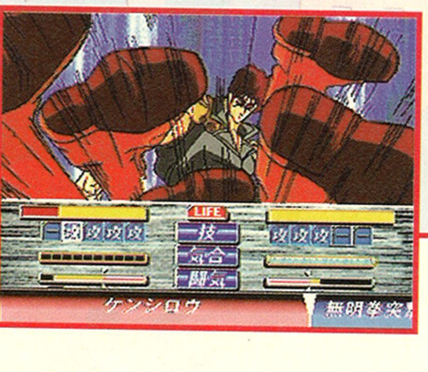
pectacular *beat´em-up* que hará las delicias de los usuarios de ***Saturn***, que ven como poco a poco el catálogo de juegos de esta consola va completándose con más y mejores licencias de manga. Manteniendo una mecánica bastante parecida a la de los primeros YU YU HAKUSHO de ***SNES*** y BATTLE HEAT de ***PC Engine FX***, HOKUTO NO KEN es un *beat´em-up* con fuertes dosis de estrategia, en el que acompañaremos a Kenshiro, el protagonista, en su eterno peregrinar por esos mundos de Dios protegiendo a las viejas, los mapaches y otras inocentes formas de vida de los abusos y desmanes de los gorilillas de costumbre. El juego es como una película de dibujos animados interactiva, en la que que el jugador deberá aprovechar al máximo la fuerza y los conocimientos de artes marciales de Kenshiro para poder acabar con todos los «berzas» que le salen al paso. Buenos gráficos y un mejor sonido componen una de las mejores conversiones de manga realizadas para ***Saturn***. Por desgracia, dudo que podamos verlo en Europa.

Los Poderes de Kenshiro

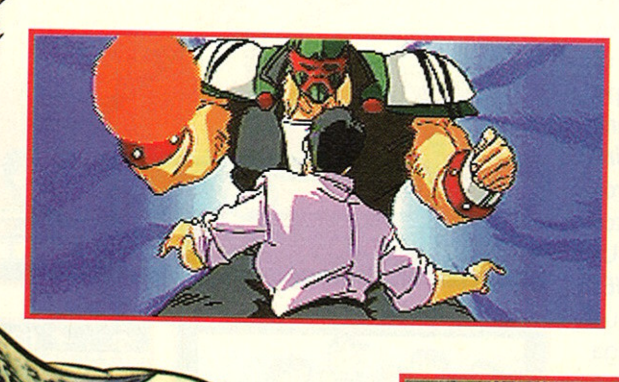




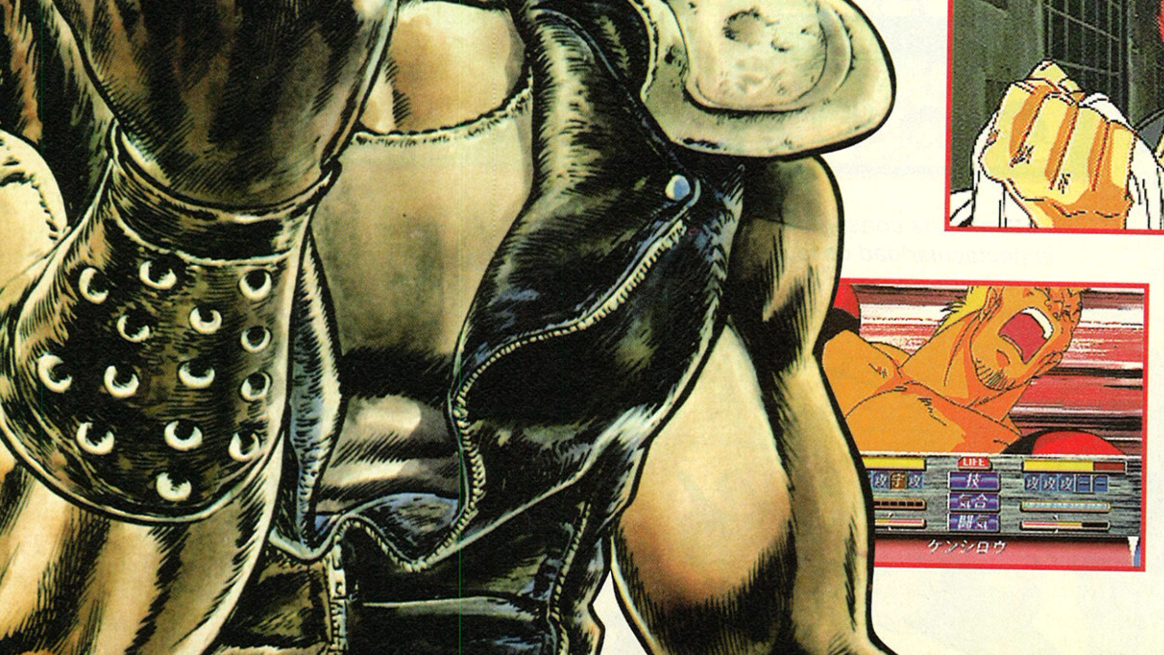




Banpresto no ha olvidado incluir en esta explosiva versión ***Saturn*** todas las magias y llaves especiales que han hecho famoso a Kenshiro y su sagrado Arte de la Estrella del Norte. Y ni mucho menos la impresionante violencia que destilaba el manga original. Preparaos para ver cabezas que explotan, desgarros de torax y demás guarradas.

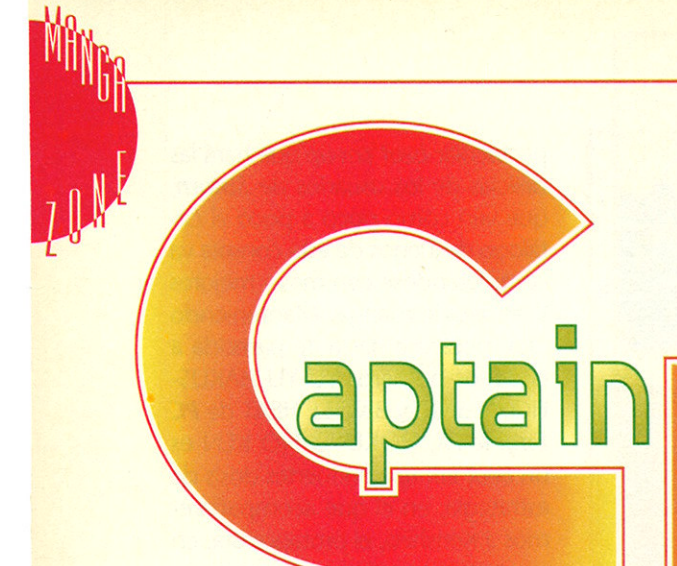




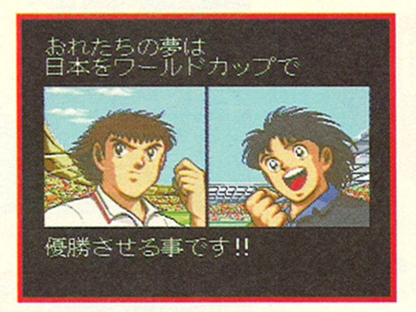




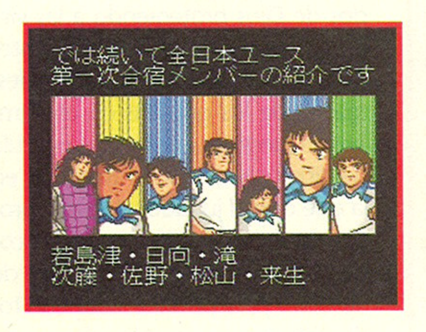


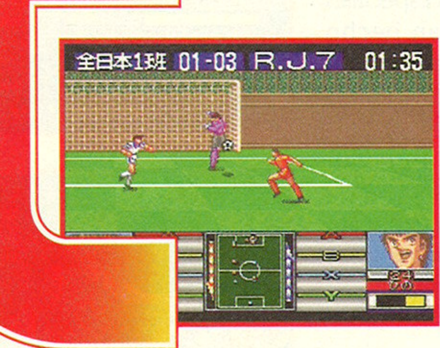


Captain Tsubasa





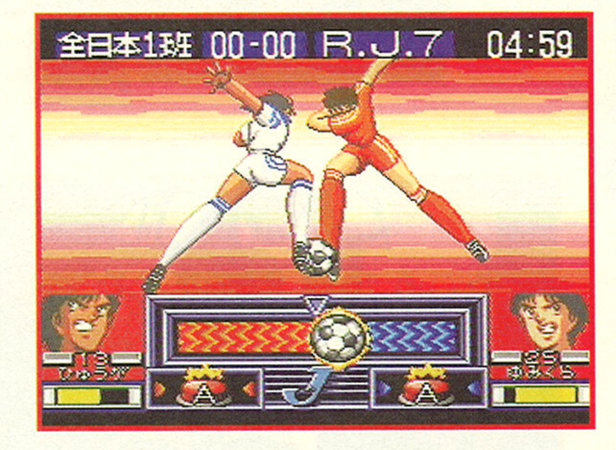




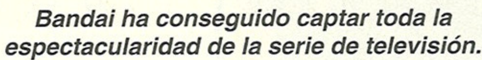


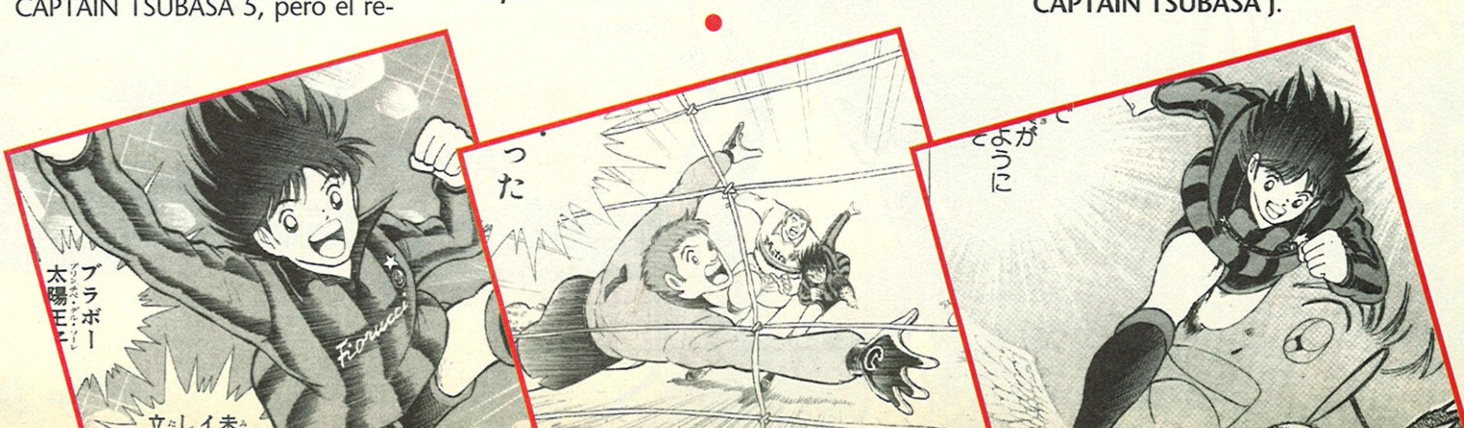
SUPER NINTENDO

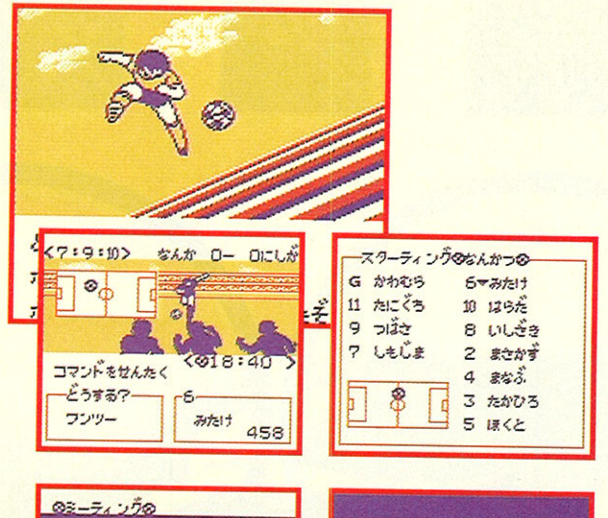
Esta nueva adaptación de CAPTAIN TSUBASA (conocido en estos lares en su vertiente televisiva bajo el nombre de CAMPEONES) rompe con todo lo establecido en las anteriores entregas para *Super Nintendo*. Para empezar no está producido por **Tecmo**, autores de todos los anteriores CAPTAIN TSUBASA (incluyendo las versiones *NES* y *Mega CD*), sino por **Bandai**, que añade un nuevo título a su ya larga lista de conversiones de manga a videojuego. El otro gran cambio de **CAPTAIN TSUBASA J: THE WAY TO WORLD YOUTH** es que se abandona definitivamente la mecánica de simulación deportiva que tan famosa hizo a la saga para adoptar el desarrollo de un juego de fútbol normal y corriente. Esto ya lo intento la propia **Tecmo** en CAPTAIN TSUBASA 5, pero el resultado fue un simple clónico de PRIME GOAL protagonizado por los personajes de la serie. **CAPTAIN TSUBASA J** mantiene la espectacular perspectiva que hizo famosa a la serie de televisión, con interminables campos de futbol y 22 asnos trotando sin parar y ejecutando los más inverosimiles tiros a puerta. El resultado, aunque algo injugable al principio, es realmente impresionante, sobre todo en las secuencias en las que el portero hace paradas y dos jugadores pugnan por el balón. Con todos estos elementos sólo podemos asegurar una cosa: los fans de la serie no van a quedar , ni mucho menos, defraudados con este **CAPTAIN TSUBASA J**.

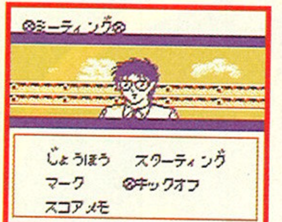




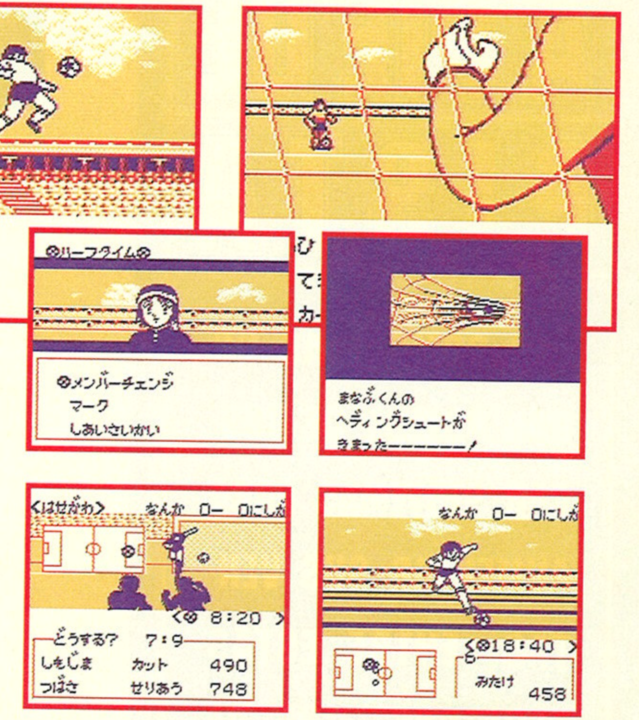

Bandai ha conseguido captar toda la espectacularidad de la serie de televisión.







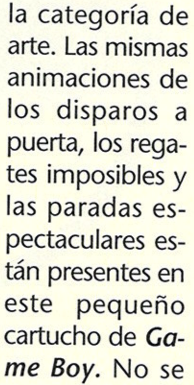




GAME BOY

Los fans de la serie de televisión van a alucinar con este pedazo de juego.

Aprovechando el lanzamiento de **CAPTAIN TSUBASA J** hemos querido dedicar una página de esta sección para recordar la desconocida y oscura adaptación que **Tecmo** realizó de este popular manga para ***Game Boy*** en 1992. Por increíble que parezca, **CAPTAIN TSUBASA VS** es la adaptación a la portátil de **Nintendo** de la misma saga de títulos de simulación deportiva que elevaron el *Tecmo Theatre* a

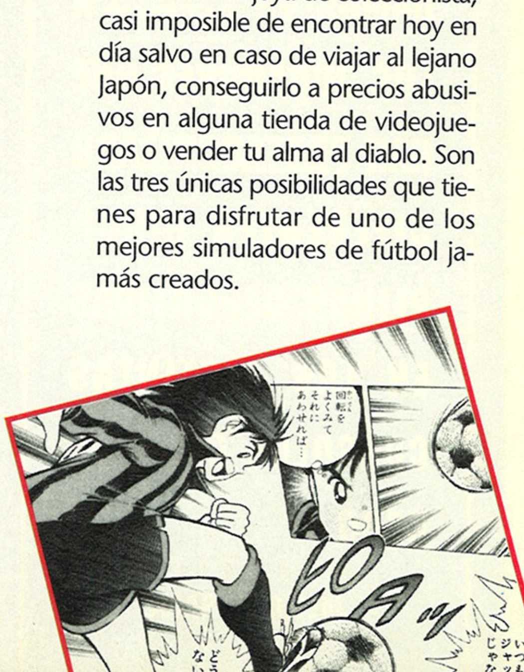


la categoría de arte. Las mismas animaciones de los disparos a puerta, los regates imposibles y las paradas espectaculares están presentes en este pequeño cartucho de ***Game Boy***. No se han olvidado del más mínimo detalle, y en este juego podremos encontrar a los personajes más populares del manga y la serie de televisión, como Tsubasa Ozora (Oliver Aton), Kojiro Hyuga (Mark Lenders) o Ken Wakashimazu (Ed Warner). Pero lo mejor de todo lo dice su propio nombre, **CAPTAIN TSUBASA VS**. Gracias a la utilización del cable *Link* en dos ***Game Boy***, es posible acceder a un modo *Versus* en el que es posible competir contra otro jugador, convirtiéndose



el juego en un auténtico vicio al que absolutamente nadie puede resistirse, tanto si son amantes del «fúrbol» como si son seguidores de la serie. Por si fuera poco, es el único simulador de este tipo disponible en ***Game Boy***, lo que convierte a **CAPTAIN TSUBASA VS**. en una auténtica joya de coleccionista, casi imposible de encontrar hoy en día salvo en caso de viajar al lejano Japón, conseguirlo a precios abusivos en alguna tienda de videojuegos o vender tu alma al diablo. Son las tres únicas posibilidades que tienes para disfrutar de uno de los mejores simuladores de fútbol jamás creados.





A PIE DE PISTA

LAS COMPAÑIAS NO HAN DEJADO DE BUSCAR SISTEMAS PARA AUMENTAR SUS VENTAS. ENTRE ESTAS TECNICAS, UNA DE LAS QUE MAS HA SIDO UTILIZADA DESDE LOS ORIGENES DE LOS VIDEOJUEGOS ES INCLUIR EL NOMBRE DE LAS GRANDES ESTRELLAS DEL DEPORTE. EN ESTE NUMERO DAMOS UN REPASO A LOS JUGADORES QUE HAN PROTAGONIZADO DIFERENTES DISCIPLINAS DEPORTIVAS EN LAS DISTINTAS CONSOLAS DEL MERCADO.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



ESTOS SON

JUEGOS CON ESTRELLA

Tradicionalmente han sido muchos los deportistas que han protagonizado diferentes programas. La gran explosión de esta moda llego con los simuladores creados para *Spectrum*, *Commodore 64* y *Amiga*. Entre ellos pueden citarse **Carl Lewis**, **Daley Thompson** o **Peter Shilton**. Este sistema de promoción llego al deporte español con nombres como **Butragueño**, **Angel Nieto**, **Perico Delgado**, **Emilio Sánchez Vicario**, **Michel** o **Aspar**. De todas formas parece que una maldición persigue a muchas de estas estrellas, que en algunos casos han puesto un punto final accidentado a sus exitosas carreras deportivas después de haber protagonizado un programa (**Poli Diaz**, **Magic Johnson** o **Maradona**), o han desaparecido para siempre (**Fernando Martín**, **Petrovic** o **Ayrton Senna**). Afortunadamente nuestro **Miguel Indurain**, máximo exponente del deporte en nuestro país y probablemente en todo el mundo, todavía no ha protagonizado ningún juego. Por su bien, y en previsión de alguna desgracia, esperemos que jamás llegue a conceder una licencia con su nombre por título.

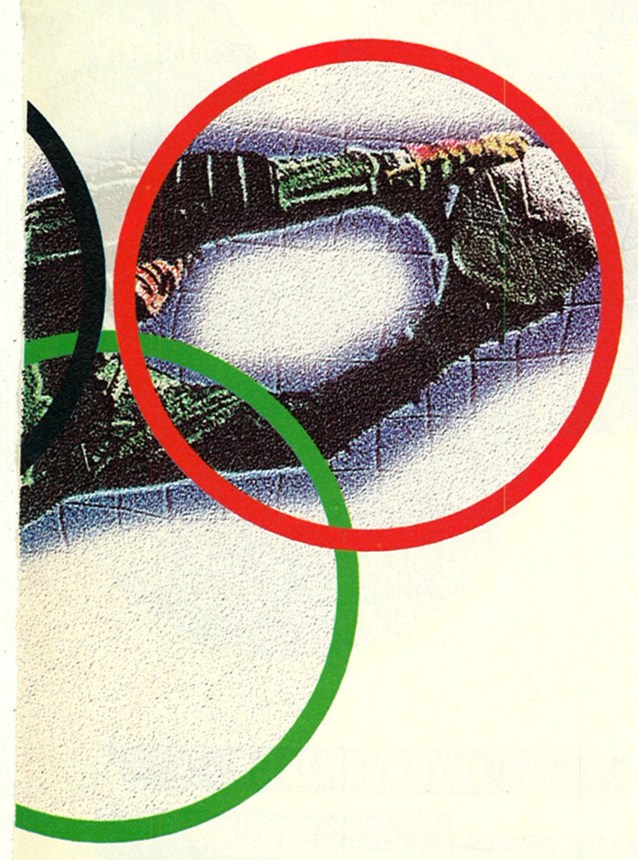


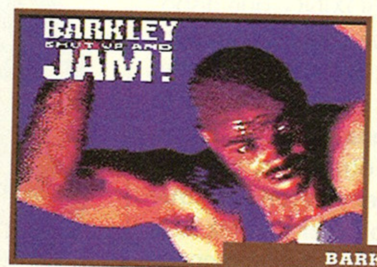


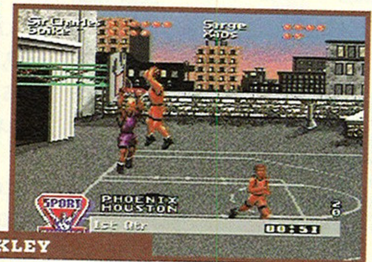










BARKLEY

El cartucho protagonizado por el pivot de los Suns utiliza escenarios callejeros.

Electronic Arts. La siguiente aparición de una gran estrella llegó de la mano del polémico **Barkley**, con BARKLEY'S SHUT UP AND JAM! **Scottie Pippen** protagonizó SLAM DUNK para ***Mega CD***. El pivot de **Orlando** en SHAQ FU y el alero de los **Bulls** en JORDAN IN WINDY CITY, protagonizaron también un juego de lucha y un arcade respectivamente. Lo que hace la fama...

SLAM DUNK







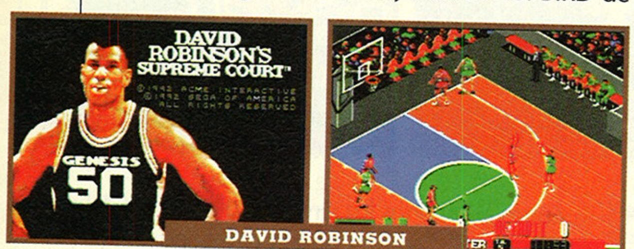



BALONCESTO



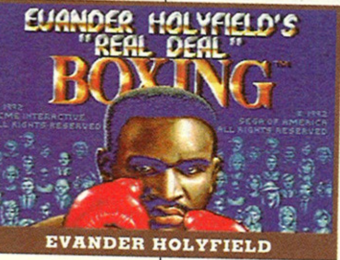
JORDAN VS BIRD

El deporte de la canasta es la disciplina en la que más estrellas han cedido sus nombres dentro del mundo de las consolas. El primero en hacerlo fue **David Robinson** en un juego de **Sega** que rompió moldes al ser el primero en utilizar la perspectiva isométrica. Casi de forma simultánea llegó el discreto JORDAN VS. BIRD de



DAVID ROBINSON

BOXEO



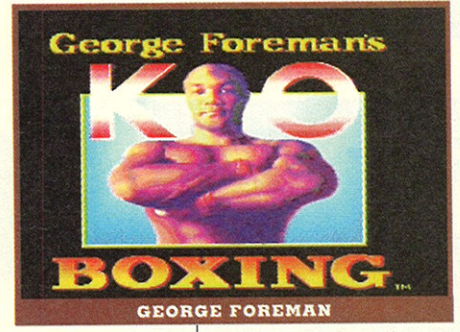
EVANDER HOLYFIELD

El juego encabezado por Holyfield es uno de los más completos del género.

Las grandes estrellas del cuadrilátero también han sido participantes habituales en un género que no cuenta con demasiados representantes. La prueba concluyente es que de los seis cartuchos sobre esta disciplina para ***Mega Drive***, solamente dos (GREATEST HEAVYWEIGHTS y TOUGHMAN CONTEST) no tenían como reclamo publicitario a una gran estrella. Los otros cuatro fueron protagonizados por **Douglas, Holyfield** y **Mohamed Ali**, con resultados muy dispares. Hay que hacer mención a que, de todos



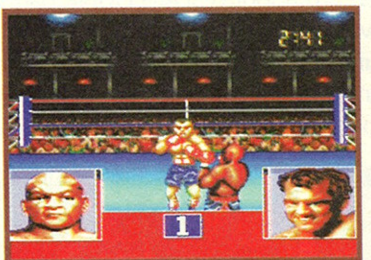
     



GEORGE FOREMAN

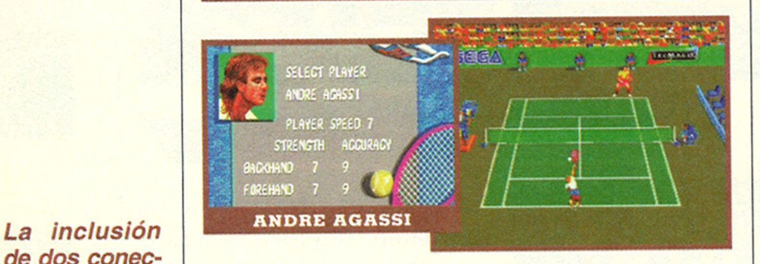
▲ *Ni la presencia del veterano boxeador tejano logra salvar ninguna de sus versiones.*

ellos, el más versionado es GEORGE FOREMAN KO BOXING, que dispone de conversiones para *MD, SN, GB,* y *MS*, además de repetir patrocinio en una segunda entrega. Por otra parte, hay que hacer referencia a que **Julio César Chávez** también comparte honores con los púgiles mencionados gracias a una versión especial de EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BOXING, que, por desgracia para los aficionados, únicamente se puso a la venta en el mercado americano.





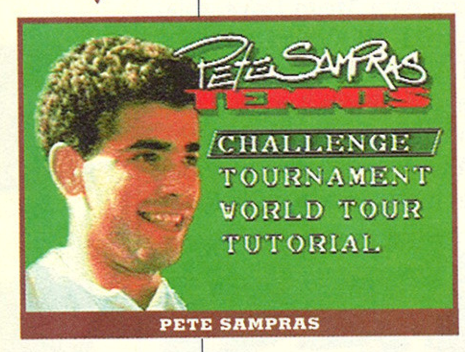
TENIS



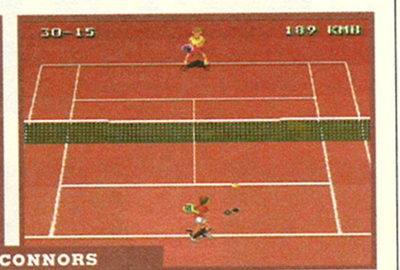
ANDRE AGASSI

La inclusión de dos conectores de pad en el cartucho es la mayor aportación de este juego. ▼

Las características del tenis son muy apropiadas para emplear a sus múltiples estrellas. Sin embargo, solamente tres de ellos han protagonizado cartuchos para los diferentes soportes. El primero de ellos fue ANDRE AGASSI en *Mega Drive*. No tardó mucho en aparecer PETE SAMPRAS TENNIS (1 y 2), para *MD* y *GG*. Entre estas dos entregas llegó hasta nosotros JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR para los tres sistemas de **Nintendo** disponibles.



PETE SAMPRAS

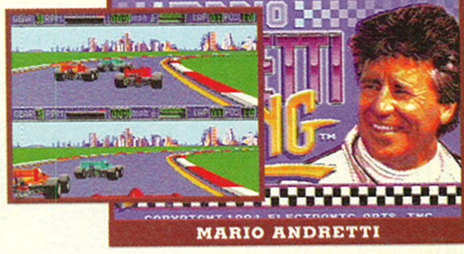


JIMMY CONNORS

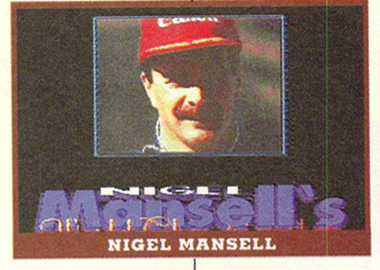
AUTOMOVILISMO



▲ *El programa de Nigel Mansell fue el primer simulador de fórmula 1 para SN.*


MARIO ANDRETTI

Una vez más los usuarios de ***MD*** tienen ventaja sobre los de ***SN,*** que únicamente disponen de una versión protagonizada por el británico **Mansell**, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP que también apareció en ***MD***. NIGEL MANSELL'S INDY SERIES, sólo para ***MD***, toma como escenarios los circuitos de esta modalidad automovilística. Los otros pilotos, que solamente han hecho aparición en cartuchos de ***MD***, son el tristemente desaparecido **Ayrton Senna** y **Mario Andretti**. EL primero apadrinó la segunda entrega de la serie MONACO, y el segundo protagonizó MARIO ANDRETTI RACING de **EA**.

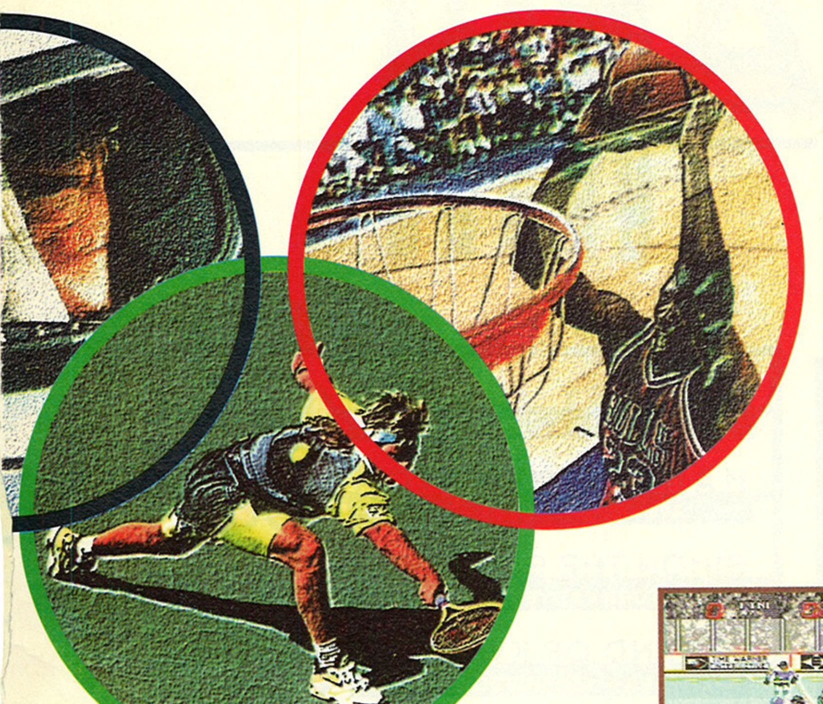


NIGEL MANSELL

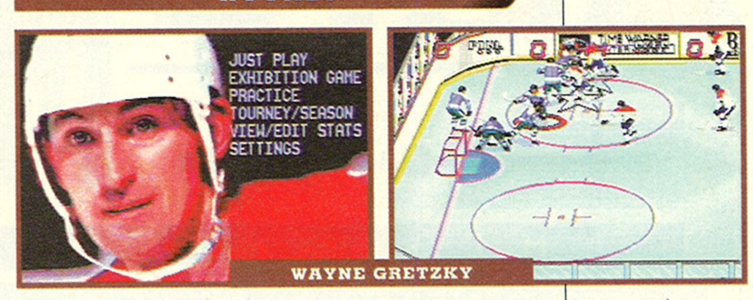
▲ *Nigel Mansell ha aparecido en dos cartuchos diferentes. El segundo de fórmula Indy.*



AYRTON SENNA



HOCKEY

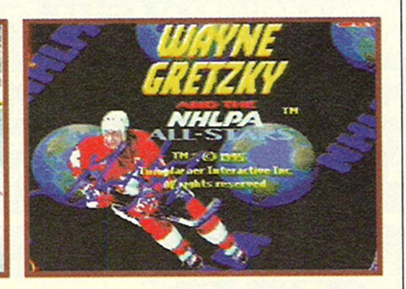


WAYNE GRETZKY

Esta disciplina deportiva cuenta con dos figuras en sendos juegos para *MD*. Concretamente se trata de MARIO LEMIEUX HOCKEY y de WAYNE GRETZKY NHLPA. Este cartucho de **EA** es uno de los más completos de este deporte .

▲ *Las estrellas de esta disciplina no son demasiado conocidas en nuestro país.*





FUTBOL



PELE

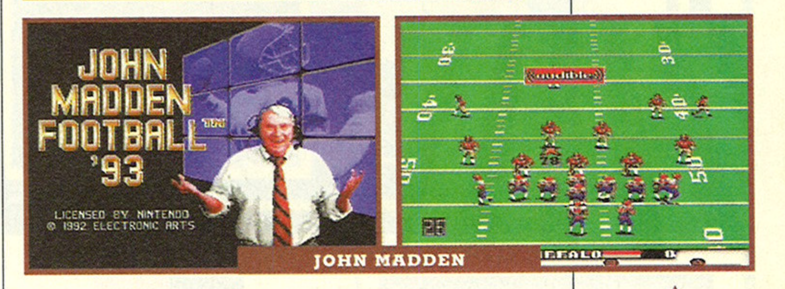
Aunque parezca mentira, el fútbol sólo dispone de un cartucho protagonizado por un famoso jugador. Se trata del PELE para *MD* de **Accolade**. La calidad del mítico número diez de la selección brasileña y del **Santos** no se vio reflejada en el juego. Sin embargo, hay que mencionar que fuera de nuestras fronteras han llegado cartuchos promocionados por diferentes futbolistas. Entre ellos pueden citarse TONY MEOLA para *SN*, RYAN GIGGS CHAMPIONS, al que en España se conoció como CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER o ERIC CANTONA que patrocinó el STRIKER de *SN*. Por otra parte, **Kevin Keegan** colaboró en el diseño del cartucho KICK OFF 3.

STRIKER



▲ *Eric Cantona, Tony Meola o Ryan Giggs han promocionado juegos fuera de España.*

FUTBOL AMERICANO



JOHN MADDEN

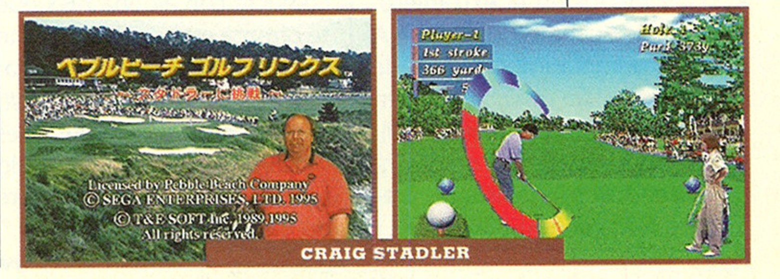
Dentro de este deporte hay que destacar la serie encabezada por el legendario **Joe Montana**, versionada para *MD, GG, MS,* y *MCD*. Además, el comentarista **John Madden** protagoniza una saga con una larga tradición.

▲ *La saga de este popular comentarista es uno de los pilares de Electronic Arts.*

GOLF

Nicklaus, **Palmer** y **Treviño** han promocionado juegos de golf en diferentes versiones para *NES, GB, SN* y *MD*. Otros no aparecen en el título del juego, como en el caso de **Craig Stadler** en PEBBLE BEACH GOLF LINKS para *Saturn*.

Los nuevos soportes también se han incorporado a este sistema de promoción. ▼



CRAIG STADLER

AMIGMANIA

Coordinado por THE PUNISHER

AMIGA.INFO

LO QUE TODOS LOS AMIGUEROS ESPERABAN

A partir del pasado mes de Diciembre ya se puede encontrar en todos los kioscos AMIGA.INFO, la única revista española dedicada al Amiga. En esta revista se pretende informar a los usuarios de todo lo que acontece en nuestro mundillo. Exclusivamente para vosotros hemos conseguido unas instantáneas de la redacción de esta revista y de su personal. Desde aquí deseamos suerte a esta gran publicación.





JUEGOS PARA TODO EL MUNDO

Nunca más tendrás que comprar juegos en el extranjero, porque acaba de nacer **ONA 6**, la primera importadora de *software* para ***Amiga*** y ***Mac*** en la que podrás conseguir las últimas novedades. Si deseas información o una lista de precios llama al (93) 680 17 00.

CONECTATE CON AMIGAMANIA

Si eres usuario de la red de datos **FIDONET**, ya puedes conectar con nosotros y torturarnos con todo tipo de preguntas y sugerencias. **FIDONET** es una red de mensajes e información gratuita que está al alcance de cualquier usuario con *modem* y el *software* apropiado. Para ser parte de la red contacta con alguna **BBS** que te ofrezca este servicio, ésta te dará las instrucciones necesarias y te proporcionará el *soft*. Nuestra dirección en **FIDO** es **: 2 : 341/ 35.57**, el mensaje lo tenéis que mandar a nombre de **Raúl Montón**.

TOP AVENTURAS

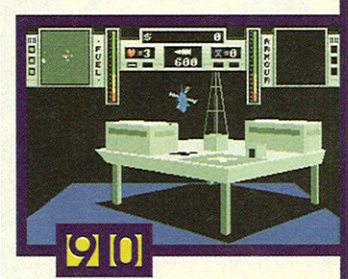
Juego	Tipo / Compañía	Nota
MONKEY ISLAND	AVENTURA • LUCAS FILM	94
MANIAC MANSION	AVENTURA • LUCAS FILM	91
SIMON THE SORCERER	AVENTURA • ADVENTURE SOFT	91
LEGEND OF KYRANDIA	AVENTURA • WESTWOOD STUDIOS	90
AMAZON QUEEN	AVENTURA • BINARY ILLUSIONS	91

NOVEDADES



STAR CRUSADE

Desde el rincón más escondido de la galaxia llega este juego, conversión de un éxito «pecero». Con una estructura similar a WING COMMANDER y ocupando diez discos.



ZEEWOLF 2

Los chicos de Binary Assylum presentan la continuación de fenomenal arcade protagonizado por un helicóptero, que viene a ser como un DESERT STRIKE en 3D.



PINBALL PRELUDE

Todos los Pinball se parecen menos éste. Desde Inglaterra nos llega este juego que incluye hasta 9 bolas simultáneas, divertidas animaciones y originales tableros .

Y ADEMAS

• TRAPPED • ALIEN BREED 3D DATADISK • THE BIG RED ADVENTURE • EXILE AGA • BALDIES • VALHALLA 3 • ALL STARS TENNIS • LIMBO OF THE LOST • GLOOM 2

El mes pasado os prometimos multitud de sorpresas para este número, y como lo prometido es deuda, aquí teneis un compendio de noticias «bomba». Esperamos vuestras cartas con todas las preguntas que se os ocurran, y recordad que ahora también nos encontramos en FIDONET.



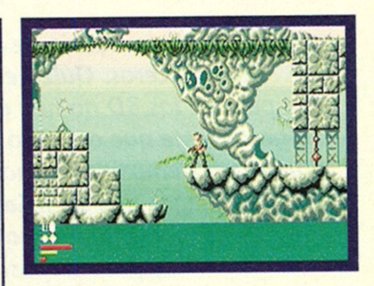
NOTICIAS

VISONIC



EL SERVICIO OFICIAL DE ESCOM EN ESPAÑA

¿Hace tiempo que tienes tu Amiga averiado en un armario y no sabes dónde arreglarlo ? Pues la espera ha terminado, porque ya tenemos servicio técnico oficial de Amiga en españa. Se trata de Visonic, equipo de grandes profesionales que ya fueron en su tiempo servicio técnico de Commodore. Visonic dispone de una red de establecimientos a lo largo de nuestra geografía y personal cualificado que no te mirará raro cuando les hables de tu Amiga . Su teléfono de información es (91) 569 83 80.

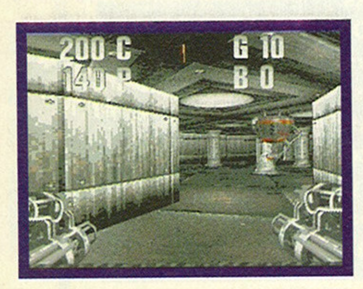


PAPA NOEL TIENE UN AMIGA

Cuando **Escom** anunció que iba a vender 60.000 ***Amigas*** en el Reino Unido las pasadas navidades nadie daba crédito a sus palabras. Ahora, y tras comprobar las cifras de ventas más de uno se habrá con un canto en los dientes, porque además de vender eso y algunos más también se vendió *software* en cantidades industriales. En las lista oficiales de ventas de UK formadas por veinte títulos, 14 de estos eran de ***Amiga*** y seis de ***PC***. Si después de esto aún hay alguien que insiste en que el ***Amiga*** está muerto, que aprenda a leer.

NEMAC 4, UN DOOM ROBOTIZADO

Los últimos meses están apareciendo clónicos de DOOM para ***Amiga*** hasta debajo de las piedras, y dentro del «Dominio Público» han sido decenas las *demos* que han circulado que, aunque todas se movían muy bien, en ninguna se podía jugar. Recientemente apareció en los canales de distribución NEMAC 4, un juego bastante similar a KILEAK THE BLOOD para ***PlayStation***. En este juego controlamos un robot que atravesará un laberinto de metal, destrozando a todo robot viviente. El juego se distribuye en version *shareware* con cuatro fases, por lo que si queremos el juego completo deberemos registrarnos. Este programa incluye, como viene siendo habitual en las últimas producciones de este tipo, la opción de escoger entre varias resoluciones y tamaños de pantalla, por lo que los poseedores de un ***Amiga*** acelerado podran verlo con todo detalle.



VELOCIDAD



DIEZ MOTIVOS PARA COMPRAR UNA ACELERADORA

Por suerte, ya hay bastantes compañías que están produciendo software para los Amigas ampliados. Hace unos meses las aceleradoras sólo servian para las utilidades y ahora ya sirven para los juegos. Arcades tipo DOOM como BREATHLESS o GLOOM DELUXE, simuladores como COALA y producciones como XTREME RACING se benefician ya de ordenadores con aceleradora. Por eso, si no quieres perderte las maravillas que vienen hazte con una, verás como no te arrepientes.

AMIGMANIA

EL BUZON



UN POBRE HOMBRE

*Hola, soy un usuario de **PC** y tengo tres comentarios que ofreceros. Quizá el **Amiga** mueva más sprites, pero en las 3D no hay comparación. El único **Amiga** decente que conozco es el **4000/060** pero el precio es demasido elevado. Mientras que el **PC** tiene juegos de **PSX** o **Saturn**, ¿Qué tiene el **Amiga**? PD: El **Amiga** es un ordenador fracasado y para fracasados. Eso es todo, "amigos"*

Nicolás (Barcelona)

Sabía que tarde o temprano aparecería algún «pecero» rabioso por aquí. Que el **PC** es mejor en 3D, eso depende del ordenador. Prueba en un ***A1200/030*** y te aseguro que un ***486/66*** sale perdiendo. El ***A4000*** es muy caro, pero no hay ningun **PC** de ese precio que haga lo que el ***4000***. La verdad, para ver lo mal que se mueven los juegos de ***PlayStation*** en **PC** prefiero mi ***Amiga***, que tiene juegos de verdad, no los que jugáis vosotros.

CONECTANDO

*Soy un «amiguero» incondicional que ve como os preocupáis y seguramente adoráis el **Amiga**. ¡Muchas gracias!, ¡sois los mejores! Bien, al grano. Basta de peloteo. Ahí van mis preguntas. ¿Puedo conectarle a mi **Amiga 500** un modem? ¿De qué velocidad puedo ponerlo? ¿Qué programas de comunicaciones hay para **Amiga**? Un saludo de un incondicional de AMIGAMANIA.*

Francisco Fenés (Barcelona)

A tu ***Amiga 500***, le puedes conectar cualquier *modem* del mercado, desde 2400 a 28800 baudios. En cuanto al *software* necesario, te recomiendo el **NCOMM**, que es el programa más versátil y utilizado para las comunicaciones. A parte de eso un par de consejos: si lo vas a utilizar mucho, aparte de un modem rápido, es aconsejable que tengas disco duro, y algo de *Ram* adicional. ¡Y cuidado con los gastos del teléfono!

PACK DE DUDAS

*Soy un poseedor de un **Amiga** y una **Super**, y después de observar en vuestra sección juegos tan buenos como **SHADOW FIGHTER**, **VIROCOP** o **AMAZON QUEEN** se me ocurren las siguientes preguntas. ¿Saldrá el **LEMMINGS 3D** para **Amiga**? ¿Qué tiene el **A4000** para valer tanto? ¿Vendrán los **Amiga 1200** nuevos con chip Power PC? ¿Por qué quebró **Commodore** ?*

Oscar Zurita (Malaga)

El **LEMMINGS 3D** no saldrá de momento, pero **Psygnosis** va a volver a programar para ***Amiga***, y nunca se sabe. Pues el ***4000*** tiene un procesador ***68060***, 6 *megas* de *Ram*, tarjeta *SCSI-II* y CD. No habrá ***1200*** con chip *Power PC*, pero sí habrá tarjetas para ampliar el ***1200*** a ***Power Amiga***. **Commodore** presentó suspensión de pagos debido a su nefasta administración. Las ventas no tuvieron mucho que ver en esta desgracia.

EL CLASICO



BUGGY BOY

Mucho antes de que estallara la moda LOTUS, similar en bastantes cosas al exitoso ENDURO RACER de Sega, esta modesta y divertida recreativa de Tatsumi conoció una espectacular conversión de Elite que haría las delicias de los jugones de aquellos gloriosos tiempos.





AMI TRUCO

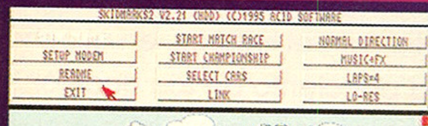
WINGS

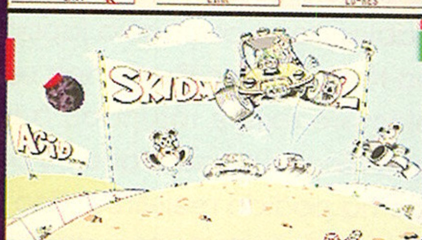
Desde Madrid, nuestro amigo Mariano Renedo nos manda este curioso truco. Para ascender rápidamente de graduación, en las misiones en 3D, mata a todos los aviones aliados. Cuando no tengas superiores vivos te ascenderán a tí, y le echaran a los alemanes la culpa.





VACAS SUPERSONICAS





En pleno éxito de la moda **MICROMACHINES**, la compañía responsable del lenguaje para programación de juegos Blitz Basic, lanzaba **SKIDMARKS**, un arcade programado en Blitz que entusiasmó a la crítica internacional. La razón del éxito de este programa fue sin ninguna duda sus gráficos renderizados y, sobre todo, su endiablada jugabilidad. A mediados del año pasado se presentó **SUPER SKIDMARKS**, que era algo así como una versión 2.0 del primer juego, con gráficos mejorados y muchas más pistas y vehículos. Ahora, y gracias a estos discos de datos, podremos disfrutar de doce nuevas pistas y un nuevo modo de campeonato que podremos instalar en el disco duro. Lo que ya era bueno, ahora lo es más.

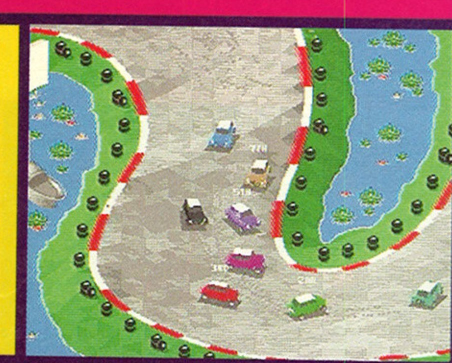
A 500

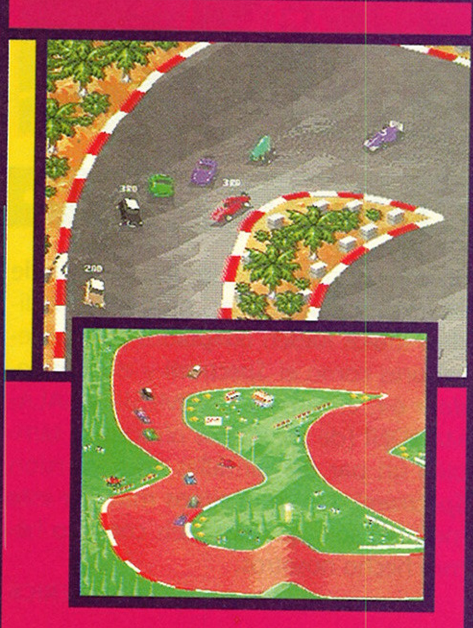
WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	3
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

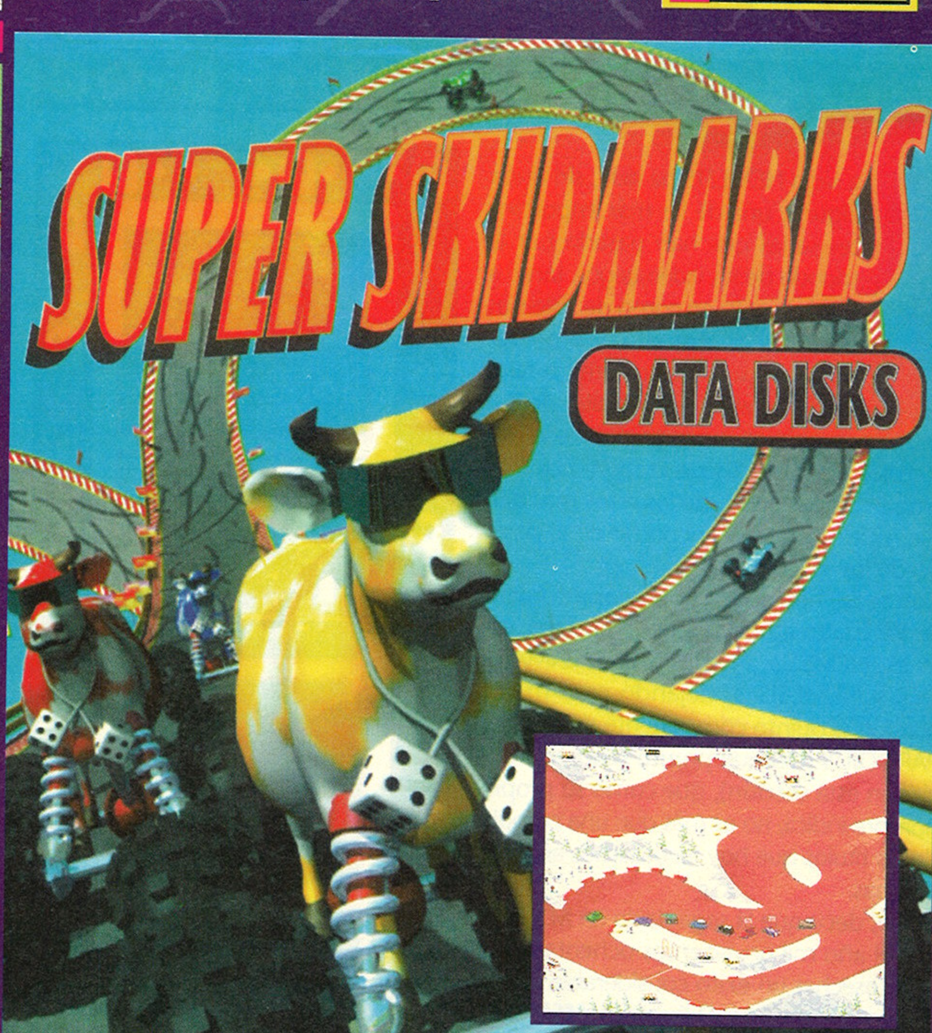
91	GRAFICOS
84	SONIDO
82	MUSICA
93	JUGABILIDAD

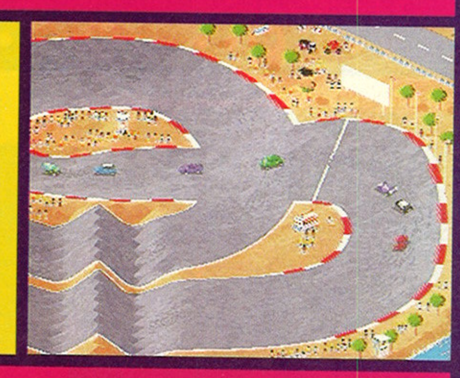
GLOBAL: **92**

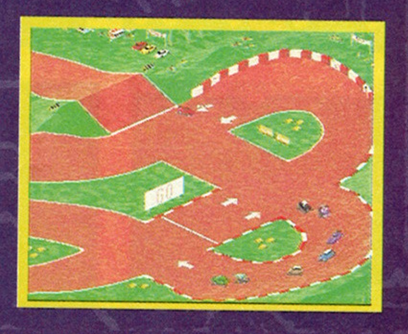
El mejor arcade de coches ya tiene una razon más para ser insuperable. Doce circuitos más y un nuevo modo de campeonato. Nos quitamos el sombrero ante los chicos de Acid.











NEMESIS & CO.

Hablar del MSX es, en el ochenta por ciento de las ocasiones, hablar de la compañía japonesa Konami. Sus títulos han sido siempre éxitos rotundos a los que ningún jugador que se precie ha podido resistirse. Eso sí, por encima de todos ellos sobresale una saga en la que nadie pudo evitar caer...

La saga NEMESIS ha sido, sin duda alguna, una de las más importantes series que han pasado por el mundo de los videojuegos, tanto a nivel de ***coin-op*** como de sistemas domésticos. Por ello, y a provechando que nuestro amigo **Manuel Ángel Blanco Aguilar** de **Zamora** nos pide en su carta que recordemos los cinco títulos de la saga, hoy nos embarcamos en uno de los retos más difíciles que se pueden encontrar en el paraíso de los videojuegos.

Con todo, hoy nos disponemos a comentar los cuatro títulos «serios» de la saga, esto es, NEMESIS, NEMESIS 2, SALAMANDER y NEMESIS 3, dejando para mejor ocasión el quinto componente de la serie, PARODIUS (del que pronto tendréis noticias en esta sección), que como su propio nombre indica, no es más que una parodia de los títulos que hoy recordamos en estas páginas.

En fin, decir que la saga nacio en *MSX* allá por el año mil novecientos ochenta y seis tras cosechar un éxito considerable en los salones recreativos. El éxito en *MSX* tampoco se hizo esperar, lo que además de las consabidas secuelas, propició que dichos títulos fuesen adaptados para ordenadores como el ***Spectrum*** y el ***Commodore 64***, en especial NEMESIS y SALAMANDER (de los que os ofrecemos también un par de pantallas en su versión ***Spectrum***). No os decimos más por este mes, tan sólo que disfrutéis como lo hemos hecho nosotros.

J.C.MAYERICK



COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1987
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

SALAMANDER

SALAMANDER incorporó una característica única de la que carecieron el resto de partes de la saga: el modo de dos jugadores simultáneos. No sabemos cual sería el motivo que les llevó a eliminarlo en NEMESIS 3.

Es la tercera parte de la saga y su nombre es SALAMANDER. Aparece en el mismo año que NEMESIS 2, intentando aprovechar aún más si cabe el buen momento que la saga atravesaba. Las novedades que incorpora no son muchas, ya que las armas siguen siendo prácticamente las mismas, a excepción de algun que otro *power-up* que nos permitirá, entre otras cosas, parar el *scroll* de la pantalla para pensar mejor los movimientos a realizar. Y hablando del *scroll*, decir que se incorpora el desplazamiento vertical en determinados lugares del mapeado, lo que añade más dificultad a un juego que, a nuestro entender, se encuentra más que sobrado en este aspecto. Por otro lado, y como ya sabrán los afortunados conocedores de este título (o desgraciados, por aquello de la excesiva dificultad), SALAMANDER también disponía de fases con perspectiva cenital, dotando al juego de una variedad que ya de por sí no era necesaria. Gráficamente, por supuesto, mejoraba considerablemente todo lo anterior, haciendo un mejor uso de la paleta de colores del *MSX*, bastante superior a la de muchos de los ordenadores personales que triunfaban por aquel entonces. Era, sencillamente, alucinante, aunque su dificultad rozaba a menudo lo imposible. Imaginaos lo que hemos debido sufrir para conseguir unas cuantas pantallas de este juego. Si no lo creéis, sacarlo del cajón y jugar. Acabará con vuestros nervios... y vuestro tiempo.

Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

NEMESIS

COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1986
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

Es, sencillamente, el original. En las pautas que esté título sentó en su día se basarón el resto de *shoot'em-up* que han salido con posterioridad (y que no son precisamente pocos). De las innovaciones que incorporaba, además de una realización gráfica mucho más elaborada, destacaba la posibilidad de elegir entre distintos tipos de armas a partir de los *power up* que recogíamos a lo largo del juego. Así, si recogíamos un *power up* podíamos seleccionar más velocidad, con dos podíamos tener misiles aire-tierra, con tres disponíamos de disparo doble, con cuatro un láser y así sucesivamente hasta séis. Algunas de estas armas se podían recoger hasta dos veces, con lo que al cabo de un tiempo, nuestro ridículo disparo inicial se transfor-

NEMESIS 2

COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1987
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

Con este título **Konami** intenta aprovechar el tirón conseguido con el primer NEMESIS, conjugando los mismos elementos del primer nivel con una mejor realización gráfica que en ningún momento llegó a afectar al *sprite* principal ni al aspecto de las distintas armas que podíamos conseguir, aunque el número de éstas se incrementó. El modo de dos jugadores seguía siendo alternativo, ya que hasta SALAMANDER, la tercera entrega de la saga, no se incorporó las posibilidad de que dos jugadores afrontasen la aventura de forma simultánea. A nivel de audio, el juego incorporaba la posibilidad de seleccionar el uso del cartucho *SCC*, que permitía la creación de melodías mucho más elaboradas, alcanzando niveles de calidad mucho más parecidos a los de las actuales consolas de 16 *bits*. Poco más se puede decir de un juego que apareció como transición entre la primera y sencilla parte de la saga y la tercera y más elaborada entrega, SALAMANDER.

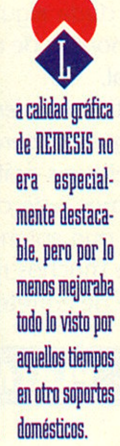




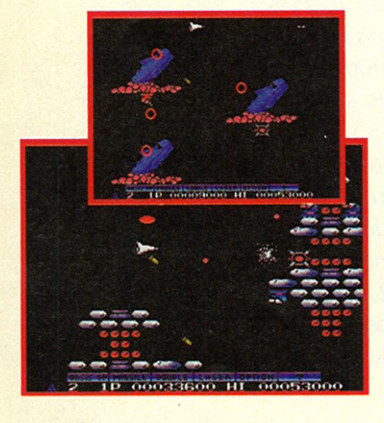
maba en una nube de misiles, rayos láser y *options* (que son las elipses que no siguen y que también disparan). En cuanto a enemigos finales el juego era bastante monótono, ya que después de superar cada nivel siempre debíamos enfrentarnos al mismo enemigo, aunque también es verdad que antes se nos sometía a determinadas pruebas no precisamente sencillas (como la de los volcanes en la primera fase).

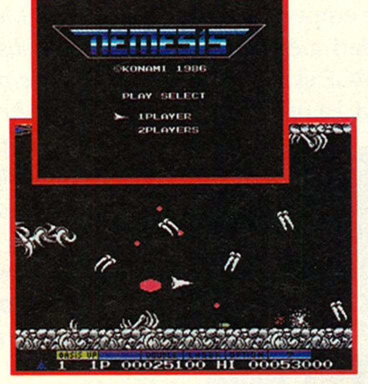
De todos los niveles, el más destacado a nuestro entender es el de la Isla de Pascua (por llamarlo de alguna manera), una de las fases más difíciles del juego. Dado el éxito que cosechó este juego, las versiones para otros ordenadores domésticos no se hicieron esperar, aunque ninguna de ellas llegó a contar con la misma calidad que en *MSX*.

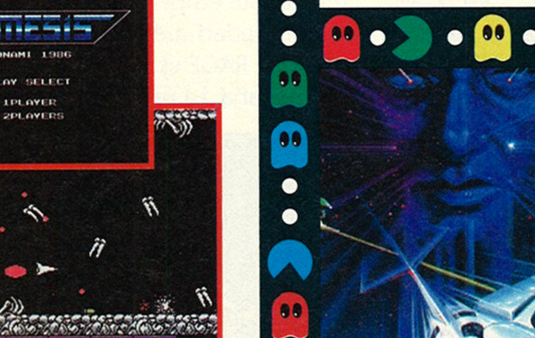



La calidad gráfica de NEMESIS no era especialmente destacable, pero por lo menos mejoraba todo lo visto por aquellos tiempos en otro soportes domésticos.



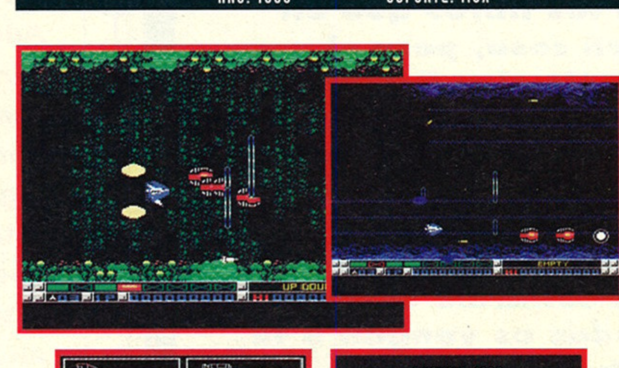


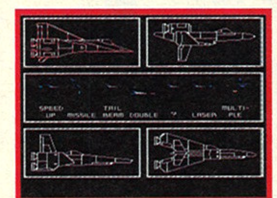




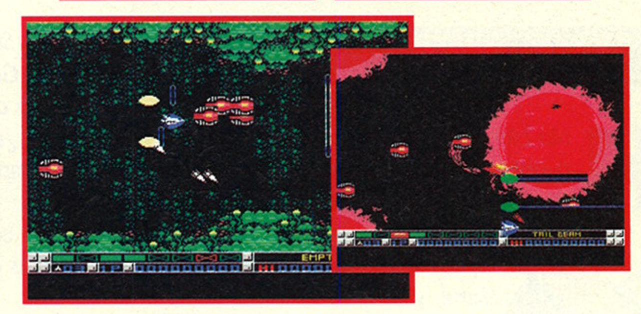
NEMESIS 3

COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1988
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

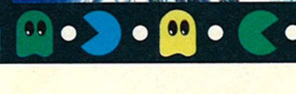
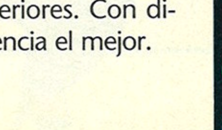








Por fin en mil novecientos ochenta y ocho aparece la que es la cuarta entrega de la saga (pese a que su nombre sea NEMESIS 3). La principal novedad consiste en la opción de elegir cuatro naves distintas, así como el tipo de escudo que deseamos y la forma de actuar de los paneles *option*. El modo de dos jugadores simultáneos, tras aparecer en SALAMANDER, vuelve a desaparecer en esta cuarta parte. La evolución gráfica continúa, incorporandose una elaborada *intro* que nos muestra, de una forma muy detallada, los avatares de las tres entregas anteriores. Con diferencia el mejor.



LINEA

Lejos quedaron las vacaciones de Navidad y comenzamos la cuenta atrás para las de Semana Santa. Muchos de vosotros estaréis pensando más en los libros que en otra cosa, pero si tenéis el suficiente tiempo libre como para dedicarle unas cuantas horas a los videojuegos, no dudéis en escribirme y consultarme cuantas dudas os vengan a la cabeza a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Al leer que el 95% de los juegos de la PSX van a salir en Saturn me corroe una duda. ¿Me he equivocado al comprar PSX?, Pascual Gallego. No te preocupes, si el 95% de los juegos de PSX van a salir en Saturn, una cifra similar puede ocurrir a la inversa. El gran volumen de títulos de cada consola son de las compañías third parties, y éstas editan sus juegos en diversos formatos sin ningún contrato de exclusividad. Además, primero echa un vistazo a la calidad de dichas conversiones (si es que salen), tanto de Saturn a PSX como de PSX a Saturn, y después evalúalas. Aunque no pudieras disfrutar jamás, como parece ser lo más lógico, de los títulos estrella de AM2, apenas 3 o 4 títulos estarán fuera de tu alcance, ya que prácticamente no les quedan conversiones de recreativa.



SPAWN

Hola bicho!, quisiera hacerte unas cuantas preguntas sobre el mundo del cómic y los videojuegos.

*1) Soy un ferviente fan del **Spawn** de **Todd McFarlane**, y tengo entendido que está a punto de salir a la venta un juego de **Super Nintendo** basado en este cómic. ¿Sabes si va a salir en **Mega Drive** o **Game Gear**?*

2) Cambiando de tema, ¿qué opinas de PRIMAL RAGE? ¿es tan bueno como dicen?

*3) ¿Qué te comprarías antes, **CDi** o **Laser Disc**?*

*4) ¿**CDi** puede competir a nivel de juegos con las consolas de 32 **bits**?*

Marlon Bredas, Madrid



Saludos, cucaracha. 1) No se sabe todavía. Por el momento sólo va a salir la versión *Super Nintendo*.

2) ¿Dónde te has metido ultimamente? Aunque alguna revista esté empeñada en dar notoriedad a este juego, PRIMAL RAGE es una auténtica castaña. La única versión con cierto mérito es la de ***PC***.

3) ***CDi*** sin duda alguna, ya que puedes hacer un montón de cosas más y con calidad digital.

4) En cuestión *beat´em-up* y simuladores está claro que no, pero es un sistema ideal para aventuras gráficas tipo ***PC*** y *software* digamos, «de caracter tranquilo». El ***CDi*** hay que entenderlo como lo que es, aunque muchos no lo comprendan, un soporte de entretenimiento global.

PLAYMAN

Hola!, antes que nada, feliz 1996.

*1) ¿Me podrías citar algunas compañías importantes que trabajan en **PSX**, además de **Capcom**, **Takara**, **Namco** y **EA**?*

2) ¿Podré disfrutar de juegos de rol?, ¿me podrías decir alguno?

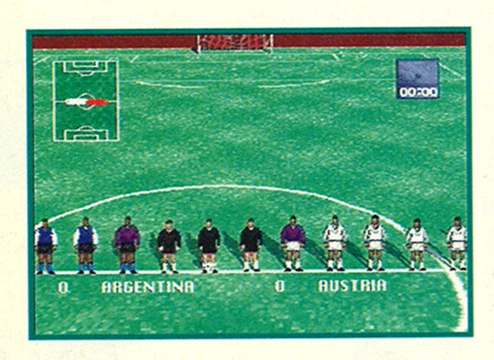
3) ¿Qué aceptación ha tenido mi consola en los distintos mercados mundiales?

4) ¿Mis géneros favoritos son rol, beat´em-up, fútbol, plataformas o aventuras, me podrías decir alguno para alegrarme un poco?

Pascual Gallego Delgado, Madrid.



Eeliz año también para tí, y para todos los lectores: 1) Todas las compañías importantes trabajan para **PlayStation**, salvo, claro está, los diferentes departamentos de desarrollo de **Sega** y **Nintendo**.
2) Sí, BEYOND THE BEYOND y ARC THE LAD (1 y 2).
3) Muy positiva, y mucho mejor que lo que esperaban los más optimistas.
4) De rol ya te lo he dicho; un *beat´em-up* bueno es STREET FIGHTER ALPHA; de fútbol me quedaría con el STRIKER; en cuestión plataformas HERMIE HOPPERHEAD, y de aventuras el «D».



CHICAS A MI

*Te escribo porque, al ver el reportaje sobre **Ultra 64** del pasado mes, me han surgido algunas dudas:*
*1) ¿Crees que la **Ultra 64** será realmente superior a la **PlayStation**? (Se me ha olvidado decirte que tengo una).*



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ La implantación de los sistemas de 32 bits en los hogares españoles

TEMPLADO:

■ La creciente disminución de software para 16 bits en el año que iniciamos

FRIO:

■ 3DO y Jaguar, dos sistemas candidatos al olvido si no cambia su política de marketing y lanzamientos.

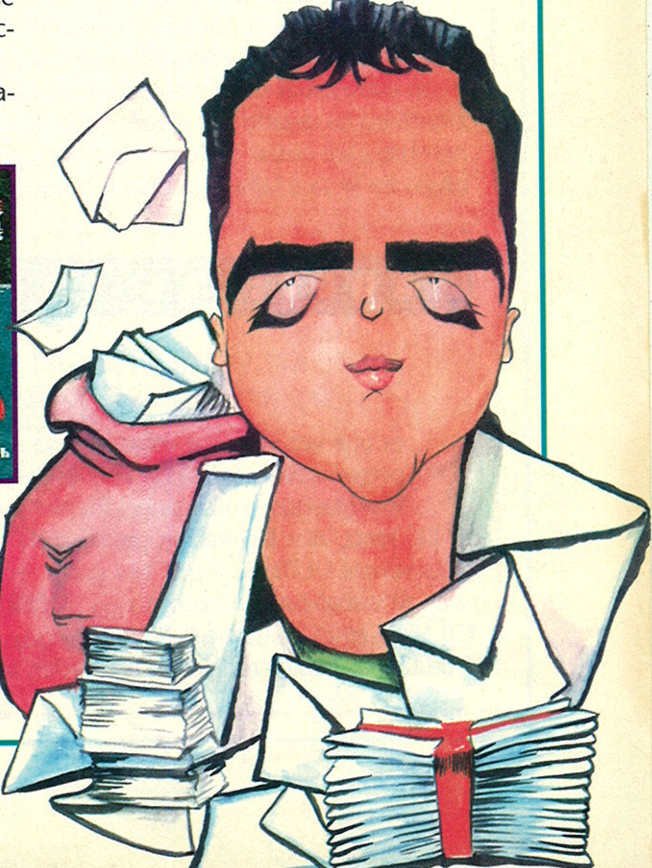
*2) ¿Podría la **Ultra 64** llevar al olvido las actuales consolas de 32 bits?*
3) Tengo el DESTRUCTION DERBY y el TEKKEN, ¿haría bien cogiendo el RIDGE RACER?
4) ¿Podrías decirme en qué país, y si es dentro de España, en qué ciudad están las siguientes compañías (mirar respuesta)?

Las Cachondas S.A., Getafe.

Menos cachondeo y más seriedad. Espero con ansiedad más cartas vuestras. El borde e inutil del **Supergolfo** me ha dicho que también le dejéis un número de contacto para contestaros personalmente.
1) Sobre el papel sí, pero no nos cansaremos de decir que la diferencia la marcan los juegos, no las consolas.



2) No, seguramente convivirán en perfecta armonía.
3) Totalmente, es más, deberías hacerlo por tu bien.
4) **Rare**, Inglaterra. **Williams**, Estados Unidos. **DMA**, Inglaterra. **Alias**, Estados Unidos. **Acclaim**, Estados Unidos. **Spectrum Holobyte**, Canada. **Sierra**, Estados Unidos. **Gametek**, Inglaterra. **THQ**, Estados Unidos. **Virgin**, Inglaterra. **Shiny Entertainment**, Estados Unidos. **Electronic Arts**, Estados Unidos. **Namco**, Japón. **DDM**, Madrid. **Infogrames**, Francia. **Rage**, Inglaterra. **Psygnosis**, Inglaterra. **Reflections**, Inglaterra. **Nintendo**, Kyoto. **Sega**, Tokio. Espero que pueda serviros de alguna ayuda.

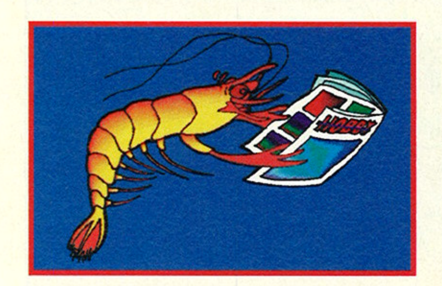




UNA DE GAMBAS

Por el SUPERGOLFO

La vida es una tómbola, tom, tom, tómbola. Unas veces toca a unos, y otras a otros... En fin, el caso es que siempre hay algún pazguato que mete la pata y tiene el honor de protagonizar algunas de las más exquisitas gambas de esta sección. Ánimo Carlitos, Manolete y Gui-yen (Gamb 40), Teniente Chaplin, Cacerolo, Big Nidea (el Señor de los Anillos), Bubba Gómez (Mr. Bic Naranja), Scopeto y demás fauna y flora de este sector. Os necesito en plena forma.



GAMBA DEL MES

NEMESIS, CON PEDIGREE



Carlos Rodríguez Ribera

Daniel Paredero, el pescador de gambas de **Plasencia**, nos escribe lo siguiente: «**SUPER JUEGOS**, N.44, PAG.120, sección MANGA ZONE. En el comentario de SAILOR MOON: ANOTHER STORY se puede leer una atrocidad de esas que dañan la vista (como las de **Yen**, pero a lo bestia). Escribe el amigo **Nemesis** que ese cartucho de ***SNES*** tiene 24 megas y continúa: «los mismos que necesito **Square** para realizar esa maravilla intemporal llamada «FANTASY STAR III». Yo lo único que sé es que si en los HQ de **Squaresoft** llegan a leer esto se hacen todos el *hara-kiri* con un cuchillo jamonero. Mira que confundir el FINAL FANTASY con el PHANTASY STAR (y encima lo escribe mal)...Sólo espero que vuestra revista no se venda en Tokio, porque sino, tanto en **Sega** Japón como en **Square** habrá una epidemia de diarrea. **Nemesis**, ¡t´has passao, tío!

SUPERGOLFO: Desde que **Nemesis** comparte no sólo sus nalgas con Homer (su perro), sino también el DOG CHOW, no para de olisquear por las esquinas de la redacción y agarrarse a las piernas de las visitas, en clara actitud amatoria y con convulsivos movimientos pélvicos. Incluso más de un charquito ha dejado por la redacción. Si alguien tiene una hembra para cruzar (vale un Hamster), garantizamos que olfato no le va a faltar. Un día sin hueso para **Nemesis**.

AQUELLAS GAMBAS

SKYKETCHUP: CHACHI-GAMES DE ANIMALES VARIOS

Por una vez vamos a volver la vista atrás y desvelar la personalidad secreta de uno de los «escribidores de videojuegos» más conocidos del sector. Hablamos de **J.L. Sanz**, alias **Skywalker**, patrón de la respetable y plomiza revista ULTIMA, y que tan grato recuerdo nos dejó cuando trabajaba con nosotros en **SUPER JUEGOS** y MEGA SEGA (más grato fue cuando se largó). Este orondo ser (cuesta más trabajo rodearlo que saltarlo), allá por los inicios de HOBBY CONSOLAS (que en esa época no estaba nada mal) era capaz de escribir joyas literarias como éstas. Todas pertenecen al número 1 de HOBBY COMPOTA.

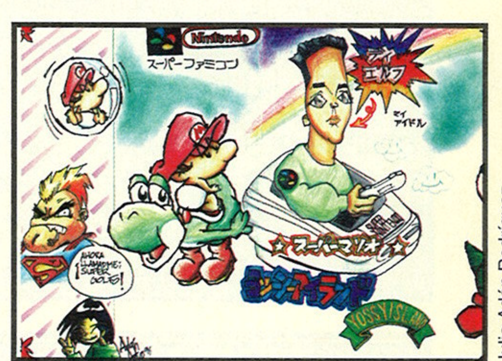
Página 19, comentario sobre SONIC. **J.L. Skyketchup** escribe lo siguiente: «este chachi-game de animales varios»

Página 20, comentario BLUE SHADOW. «este chupi-game tiene más oro del que reluce»

Página 32, comentario sobre AMERICAN FOOTBALL. «Chachi-game deportivo de orígenes trasatlánticos», «los ingredientes que se han utilizado han sido de muy Top Quality«

Página 35, comentario sobre APB. «Un latigazo de acción, adictivi wonder»

Y la joya de la corona. En el comentario de PACLAND, **Skyketchup** escribe la siguiente gloria, punto y aparte dentro de la literatura videojueguística, eso sí, de animales varios. Página 38, comentario sobre PACLAND, «se trata de un juego que, aunque no llega a Chachi, si lo hace hasta Chupi».



Julio Adán Rodríguez

Y en general, tambien nos obsequia con palabrejas como mamporro-game, ficho-game, etc...

En fín, **Skyketchup**, después de desvelar los episodios más truculentos de tu pasado espero que esto no influya en el devenir histriónico-concupiscente de tu cotidianidad plomiza. ULTIMA, Ecco the Dolphin, Butterfly Pillow, Somnios y Valeriana, la quinta del ronquido.

SUPERGAMBAS

SCOPETA, EL CALVO INUTIL

Desde que le da al anís, este **Scopeta** es que no da una a derechas. Por si no lo sabéis, mientras busca el poco pelo que le queda escribe el sumario, y como nos denunciáis muchos de vosotros (en especial **Jaime de Juan Sancho**, de **Valencia** y **Rubén Guerra** y **Simón**, de **Orense**) ha cometido la siguiente gamba: **SUPERJUEGOS**, N.44. Sumario. 104, CYBERSLED. «La



Jordi Barrientos Cuesta

mascota de **7´up** protagoniza una aventura isométrica en ***Mega Drive***»
SUPERGOLFO: Perdónale, hasta que no descubra que **Grecian 2000** no es un jarabe sino una loción no volverá a ser el mismo. De hecho, su garganta no tiene ni una sola cana. El pobre inútil debió acudir a algún bar para ahogar sus penas capilares y, en su borrachera no me extraña que viera botellas de **7´up** por todas partes. Lo dicho, perdónale, si tuvieras sus mismos problemas te pasaría lo mismo. Es un **chupa-chups** andante.

GAMBAS ETERNAS

HOBBY CONSOLAS, EN SU LINEA

Ya sé que ya no os causan ninguna risa, ni siquiera prestáis atención, pero en atención a mi cruzada en pos de la pureza editorial me veo obligado a incluir un mes más gambas varias de HOBBY COÑAZO. Como veis, las englobo todas para que veáis que no me quemo con estos infelices. Me las ha mandado mi colega hermafrodita **Tonic**, desde **Zaragoza**.
HOBBY CONSOLAS, N.52. Pag.18. Noticias. Aparece una imagen del genial y complicado MYST. Al lado pone que es de «KRAZY IVAN»
SUPERGOLFO: No, si a este paso las huestes de **Bubba Gómez** van a acabar diciendo que KILLER INSTINC es una nueva consola que lanza al mercado **Leche Pascual**.
HOBBY CONSOLAS, N.52, pag. 146. Sección trucos. JUDGE DREDD de ***Game Boy***. «Selección de nivel. Presiona B, L, R, L, R y A en la pantalla de título, y punto»
SUPERGOLFO: Sí, claro, cuando haya encontrado los botones L y R en mi ***Game Boy*** le pongo el compatibilizador del software de **AM2**.
HOBBY CONSOLAS, N. 52 (para variar), pag. 126. Teléfono Rojo. Pregunta: «¿Sacarán para 32X algún juego de coches estilo SEGA RALLY, DAYTONA o RIDGE RACER?» Respuesta del metepatas: «No hay nada de este estilo que esté previsto por el momento»
SUPERGOLFO: Pues bien, en la página 18 de esta revista leemos en un titular lo siguiente: «DAYTONA USA estará en *MD32X*». En primer lugar pensé que se trataba de una inocentada, pero vistas sus últimas cifras de ventas la verdad es que no creo que estén para eso. O bien **Yen** no se lee su revista, cosa bastante normal teniendo en cuenta el sopor que emana, o el que hace las noticias es un inútil. La descordinación al poder. Por cierto, **Sega** desmiente esa noticia. ¡Faroleros!


Juan A. Pérez

GAMBERO CUTRE

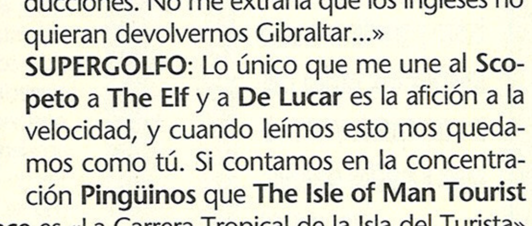
LASSIE, ESE GORRION

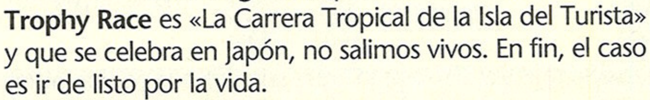
S.A.P.S.-ER es el curioso nombre de un lector anónimo que nos manda la siguiente gamba.
HOBBY CONSOLAS, N.51 y 52. Listas de éxitos. En la lista de ***Mega CD*** pone EARTHWORM JIM 2, cuando todo el mundo sabe que el único juego de EARTHWORM JIM que ha salido para esa consola es el SPECIAL EDITION.
El citado **S.A.P. S.-ER** nos dice lo siguiente sobre un artículo del **SUPER MANGA** en el que se hablaba de la serie HEIDI: «ese inculto se atreve a afirmar que la compañera de Heidi, **Niebla**, es un perro. ¡Por favor!, si hasta el **Papa** sabe que es una cabrita (como la madre del **SUPERGOLFO**)»
SUPERGOLFO: ¡Serás pringao! Si dejaras de meter tanto la cabeza en el inodoro te darías cuenta que **Niebla**, sí es un perro. Para más señas el del abuelo de Heidi. Quien es una cabrita es <u>Copo de Nieve</u>, desgraciado. Si eres tan inepto que confundes un perro con una cabra, yo que tú trataría de averiguar si eso que crees que tiene tu novia en las manos, que siempre has pensado que son durezas, no son más bien las pezuñas de un jabalí. ¿No te extrañaba su pasión por las bellotas y trufas? Te condeno al ridículo y al escarnio público. Escribe a **Yen**, tendrás más futuro.

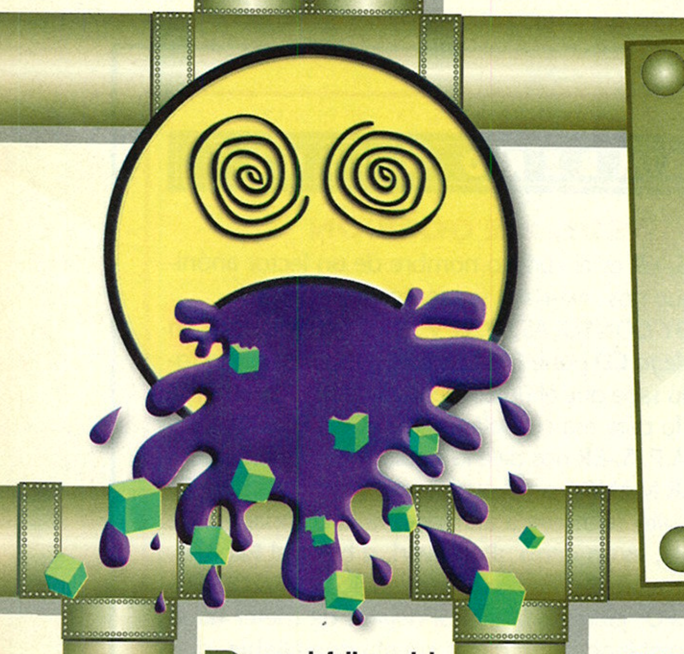
GAMBA MOTERA

LA ISLA DEL HOMBRE TURISTA TROPICAL

Dejemos que **Rafael Neira Márquez**, fanático de las motos, se explaye: «Estimado **SUPERGOLFO**: Soy un aficionado que te escribe para dar cuenta de una nueva barbaridad supina que he leído en HOBBY CONSOLAS, una revista buena si quieres reirte un poco.
En el número de Enero hacen un reportaje sobre la nueva recreativa de **Sega**, MANX TT (pag. 28). Comentan que esta carrera de motos exite realmente y que se desarrolla en varios paisajes japoneses (palabras textuales: «La carrera tropical de la Isla del Turista transcurre por carreteras públicas, situadas en diferentes paisajes de Japón»). La carrera de MANX TT se celebra en la **Isla de Man**, situada cercana a las costas inglesas. Además durante todo el reportaje dicen «La Isla del Hombre» en un alarde infame de traducciones. No me extraña que los ingleses no quieran devolvernos Gibraltar...»


SUPERGOLFO: Lo único que me une al **Scopeto** a **The Elf** y a **De Lucar** es la afición a la velocidad, y cuando leímos esto nos quedamos como tú. Si contamos en la concentración **Pingüinos** que **The Isle of Man Tourist Trophy Race** es «La Carrera Tropical de la Isla del Turista» y que se celebra en Japón, no salimos vivos. En fin, el caso es ir de listo por la vida.





Desde las profundidades del subsuelo llega a vosotros una nueva red interactiva.

InterNECIO

La red más andandrullos en el mercado del videojuego.

¡CONECTATE!



Bueno infelices del mundo mundial. Aquí estoy dispuesto a enfrentarme con vuestras cartas, con la seguridad de que todas serán tratadas con el mismo desprecio y desfachatez. Aquellos solitarios que no tengan otra cosa en vida que un lápiz y un papel tienen en estas páginas el lugar indicado para dar rienda suelta a sus más bajos instintos. Abstenerse blandengues, inútiles, escoria y demás lectores de HOBBY COMPRESAS. Estoy dispuesto a colocar a cada uno en su lugar y, por qué no, felicitar y glorificar a todos aquellos que envíen cartas con sentido y no se limiten a insultos gratuitos.

SUPERGOLFO

JUAN RAMON PLOMAZO

Bueno **SUPERGOLFO**, aquí estoy de nuevo, soy **José Barrera**, un chico que, aunque parezca lo contrario (por lo guapo que soy), no tiene otra cosa que hacer que escribir a un consultorio de mala muerte dirigido por tí. Sí, por tí, por una persona (y no te pongas rojo porque no es ningún cumplido) que dedica su vida al descubrimiento de gambas; que gusta de ir solo porque no encuentra a nadie de su gusto; en definitiva, un incomprendido, alguien como HI-TECH, un adelantado de su época. Y en realidad sólo eres un niño que disfruta viendo como los demás se pelean. Un niño un poco travieso, que al no encontrar en la realidad todo lo que busca se refugia en HOBBY ¿CON O SIN LECHE? para formarse su propio mundo. Un mundo lleno de fantasía, donde lo patético y lo grotesco van de la mano, dirigidos por el inconfundible **Yen**. Bueno, creo que yo, muy, muy en el fondo, te admiro y te respeto.

Bueno, a mí no me gusta pedirle favores a nadie, pero por primera vez, y sin que sirva de precedente, quisiera inaugurar tu consultorio, que espero no se convierta en uno sentimental, porque sino me daría la risa.

1) ¿Dónde, cuando y como conociste por primera vez a **Yen**?, ¿imaginaste algún día que se convertiría en lo que es, un pobre infeliz?

2) ¿Cuál es tu juego preferido (y no me valen los POWER RANGERS ni SAILOR MOON)?

3) ¿Quién es el rey de tus pesadillas?

4) ¿Estarías dispuesto a pasar una noche con la **Teniente Chaplin** si te dieran un millón de dólares?

JOSE BARRERA MARTINEZ, SEVILLA

Podría llamarte cursi, poeta de dos duros, o aficionado tercermundista, pero, después de leer tu carta he llegado al convencimiento de que eres el producto de una infancia cruel y despiadada, con tu abuelo pegándote con la hebilla de las botas, y el tío Luis jugando al trenecito con tus inocentes carnes. Así que no voy a quemarme con lo de que eres «guapo» (después del accidente, tampoco has quedado tan mal); o lo de que soy un «niño travieso» (si no pregúntaselo a tu novia); o lo de «lo patético y lo grotesco van de la mano« (mírate debajo de los calzoncillos); o eso de que «espero no se convierta en uno sentimental» (nunca intentaré saciar tus anhelos onanistas, desgraciado), y voy a dejar correr tus majaderías, y te contestaré a tus estupideces de adolescente de pubis alopécico.

1) El papel de **Yen** lo ha interpretado mucha gente, incluso algún zopenco de esta revista. Depende dequien, lo conocí en diversas circunstancias. No creo que sea un pobre infeliz, más bien un incompetente sin perdón con una ranura que sirve para compatibilizar el software de AM2.

2) El Teto, Teto. Y a ser posible, con tu hermana.

3) A partir de hoy, tú, so cursi.

4) Si no me pone la mano encima, por supuesto. Para otras cosas prefiero a mi abuela.

El TONTO DEL LAPIZ

Hola, **SUPERGOLFO**, te escribo con lápiz porque me sale de los coj... El mes pasado leí tu propuesta de hacer un consultorio para picarte con el escopeta, y aquí están mis preguntas.

1) ¿FIFA 96 o I. S. SOCCER DELUXE?

2) Según cara-crater **Mayerick**, el ENEMY UNKNOWN de ***PlayStation*** es un buen juego, ¿qué me dices de él?

3) ¿Tendrá ***Ultra 64*** un juego estilo VIRTUA FIGHTER o TEKKEN?

4) ¿Cuándo saldrá alguna aventura gráfica para ***Snes***?

5) Dime algún truco para el TECMO NBA, please.

6) ¿Por qué el pajillero del Amalio y su panda de «mamoncetes» son tan asiduos al marisco?

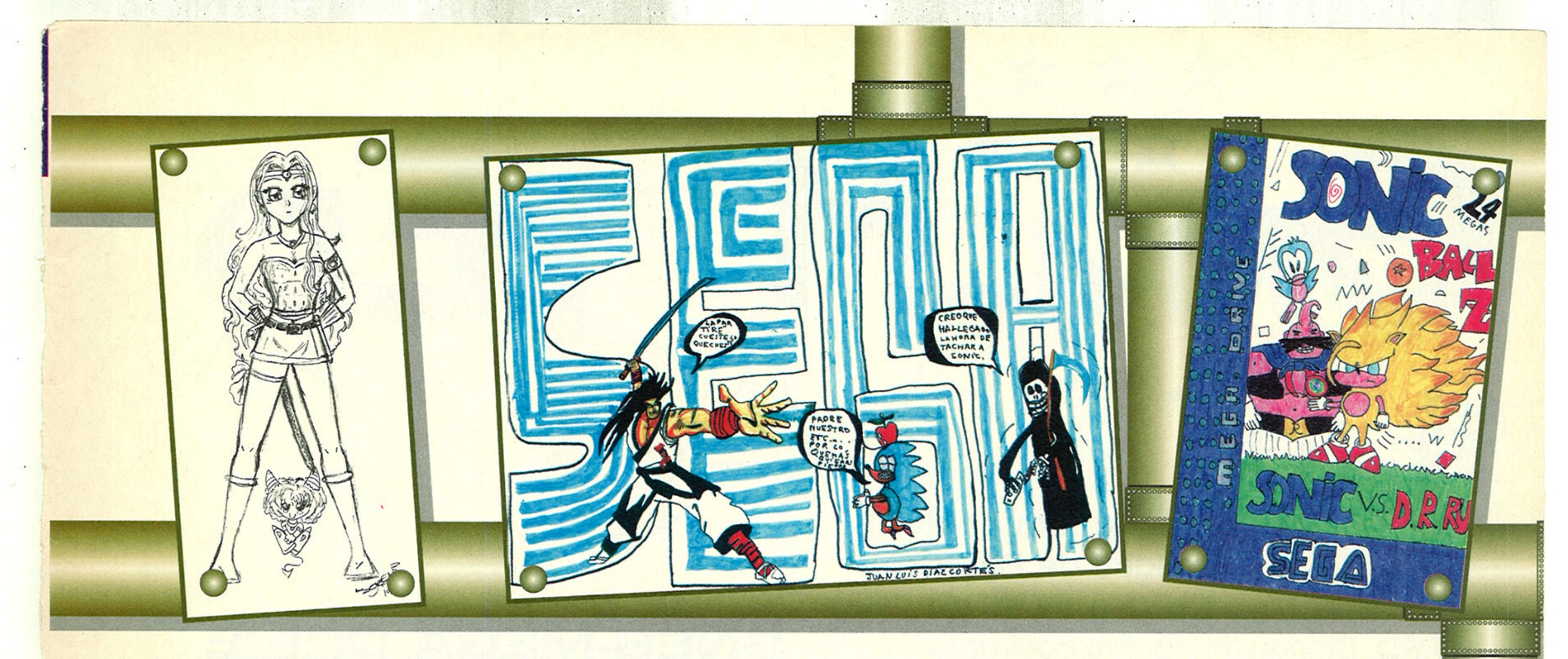
Mando un saludo a Mariana, Marcos, Rafael y Sandra.

JOSE LUIS FERRANDO, CADIZ

Por el olor a bullarengue que emana tu misiva, creo que lo del lápiz no es lo único que te sale de tus partes pudendas. Por cierto, el **Scopeta** es tan necio que no necesito ridiculizarle para ponerle en su sitio.

1) Según gustos, mi madre, la abuela, y mi vecina (la que fue a El Precio Justo), prefieren FIFA 96. El resto de personas, que han jugado alguna vez a las consolas y les gusta el fútbol-espectáculo, prefieren I. S. SOCCER.

2) Que si sustituyes ENEMY por FATHER es la historia de tu lamentable y descorazonada vida.



3) Si se llamara BOWSER´S TRIPLE MAYHEM e incluirá luchadores secretos como Jenny, la secretaria de dirección celúlitica responsable de la madurez sexual de **The Punisher** (es increíble lo que se puede hacer a cambio de un paquete de ducados) o Garbancito the Product Manager, un ser macilento y peleón cuya mayor virtud consiste en roer las durezas de las canillas de sus oponentes (algo parecido a lo que hace **De Lúcar**, pero sin ovejas por medio). Todo ello enmarcado en un ambiente festivo en el más puro estilo **Nintendo**.
4) Cuando apruebes matemáticas de quinto.
5) Teclea 15 veces derecha, 64 izquierda, 104 arriba y 2 abajo, todo ello en 20 segundos en la pantalla de presentación y podrás jugar con los dedos llenos de callos.
6) Debido a que el dueño y señor de **Hobby Press** ha instalado un criadero de mariscos en las zonas donde antes había una redacción de sus revistas. Tiene mucho espacio para crear todo tipo de especies marinas.

LA CHARI Y MAYERICK, MAKING BACON

¡Hello! podridos. Ante todo, enhorabuena a los batracios que han tenido la suerte de viajar a Japón al mercadillo del **Shoshinkai**. Saludos también a los sujetos, individuos y «mocosetos» que habitan en la redacción. A pesar de lo que revistas (?) como H.C. (Hobby Caca) digan y critiquen sobre vosotros y vuestro curro, la sección **Línea Directa** es descojonarte vivo, colega.
Me gusta que comentéis los juegos y además deis vuestra opinión, que es de lo que me guío. La peña de **Montcada** que compramos la revista os enviamos abrazos (no muchos) y saludos varios. Al «caracrater» Ferrero-rocher le envía un saludo **La chari**, que le vacilan mucho sus «comentarios». Os mando otro dibujo, a ver si me lo poneis por ahí. Gracias.
P.D.: Bién por J.C. Mayerick y sus **Retroviews**.

JORDI BARRIENTOS CUESTA, MONTCADA I REIXACH.

Vaya hombre, si no teníamos bastante con Carlos, Manolo y Gui-Yen, otro nuevo chulo de pacotilla se une al club de colegas del metal. En realidad, lo único podrido es tu entrepierna, que cada vez que te quitas los calzoncillos hacen más ruido que las maracas de Machín. Lo del **Shoshinkai**, bueno, la verdad es que los que tuvimos suerte fuimos los que nos quedamos, que nos libramos del hedor corporal de **The Elf** y de las zurraspas de **Asikitanga**. Por otra parte, espero que no te refieras al pelao del **Scopeto** cuando hablas de **Línea Directa**, ya que sin duda es el más plomizo de los consultorios del sector, aunque vaya de guai y de tío majete (entre nosotros, no tiene ni repajolera idea).
Dile a **La Chari** que su amado Cara-crater arde en deseos de conocerla, y que espera que le mandes una retroview de sus anteriores relaciones sentimentales. De todas formas, aunque llames a Mayerick Ferrero Rocher, te aseguro que no es ningún bombón, más bien un queso gruyere con más agujeros que tus calcetines. En fin, Jordi. Mándame más dibujos, y esta vez que no huelan a berberechos del mediterraneo aliñados con excrementos de osos panda.

EL EUNUCO DE CHAMARTIN

Vaya, vaya, pero ¿qué es lo que encontramos en las páginas 136-137 de la revista **SUPER JUEGOS**? Pero si es nada más y nada menos que la patética sección de ese cutre del «Golfillo de pacotilla», «Una de Gambas» en la que sigue injuriando a la competencia de la forma más irrespetuosa que sabe sin darse cuenta de que su revista está peor de lo que se piensa.
Sí, mi odiado «Golfillo de pacotilla», he vuelto de nuevo al ataque para criticar tus peores críticas a la competencia y demostrarte que, además de ser un ser repelente y sin escrúpulos, eres un auténtico cobarde y de mente infantil, ya que son este tipo de personas los que así se comportan ante el adversario demostrando con ello su bajo coeficiente intelectual...¿qué te ha parecido esta avanzadilla?
Sigues diciendo de los redactores de HOBBY CONSOLAS que son unos auténticos ignorantes en el tema, ¿me equivoco?, bien, ¿y qué se le puede decir sobre este espinoso tema a un individuo que ni siquiera es de la propia plantilla de la revista, sino un simpre pringado (...) Te tengo que decir cuatro cosas acerca de esos «motes» despreciativos que les pones a los miembros de **Hobby Press**. ¿Qué es eso de HOBBY PRINGOSA, **Teniente Chaplin** o **Mr. Quesco**? En fin, dejaré que pienses en ello y que , si tienes un mínimo de verguenza te retractes de tus hechos y dejes de hablar mal de la competencia.(...) Lo que me parece peor de tu sección es precisamente que impliques en tus desdeñables actividades a los lectores, ¿no comprendes que estás fomentando la intolerancia? Por el bien de la humanidad, no mezcles a los lectores en tus embrollos.
Bueno **GOLFO**, Todos los meses recibirás carta mía. Mete tus críticas por donde te quepan. ¡Que te zurzan, cacho mari...! Atrévete a publicar esta carta, so cobarde.

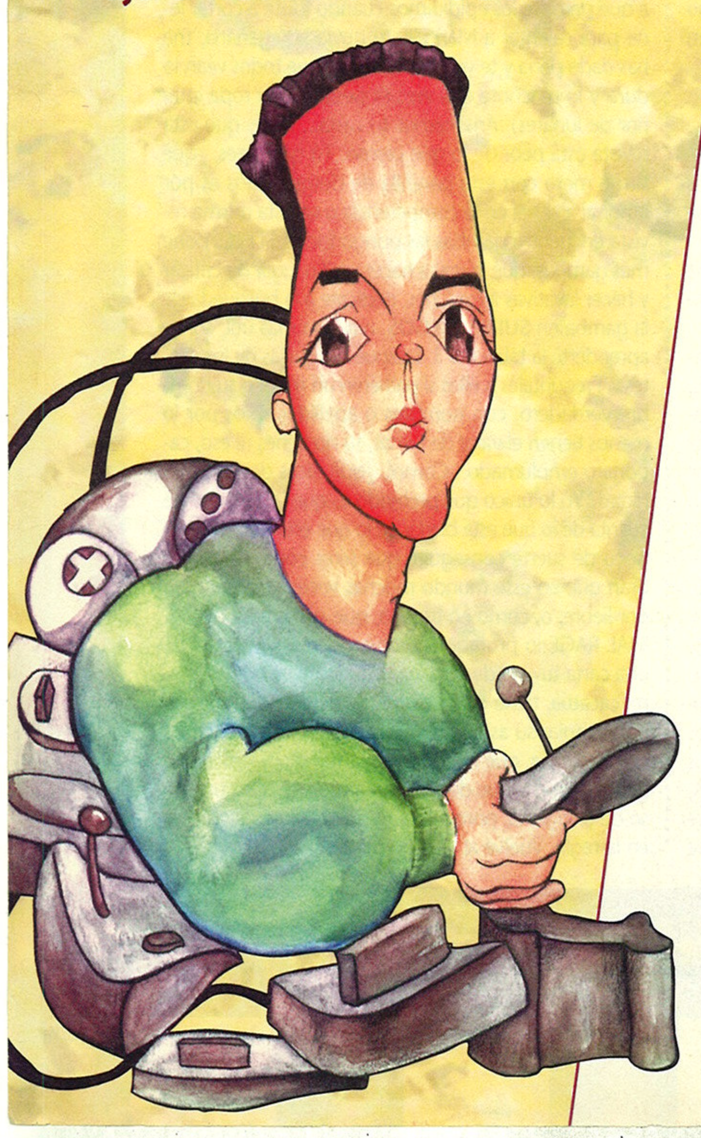
ANONIMO MADRILEÑO.

El que faltaba. Llega el típico mamporrero que piensa que si me insulta saldrá en las revistas. Pues sí, debido a que perdiste los epidídimos cuando fuiste a cortar leña para calentar a Mari Pili, tu novia sexagenaria, me has dado pena y te voy a incluir para que todos vean lo duro y lo machote que eres (a pesar de tu ropa interior de lunares). Analicemos tu carta... Dices que esta revista está peor de lo que pienso. Tú que crees, ¿que si me meto con esta pandilla de desgraciados es por amor al arte? Si en la competencia o en esta misma revista encuentro gambas las pongo todas. Si H.C. pone más gambas, qué le voy a hacer yo. En lugar de criticar y hacer lavativas a caniches, dedícate a la búsqueda de la gamba en **SUPER JUEGOS**, o a algo más útil, como aprenderte la tabla del 3. Después te quejas de los motes... Pregúntales a ellos si prefieren un mote o su nombre verdadero, con nombres o apellidos. Ellos por lo menos tienen el valor de firmar, tu no tienes ni eso, caponato emplumado. ¡Cómo!, ¿qué dices de la humanidad? Yo lo único que pretendo es que la gente se de cuenta de lo que está bien y de lo que está mal. Con un poco de suerte conseguiré que seres como tú descubran que en este mundo muchas veces nos dan gato por liebre, o, como en tu caso, que aún crees que PRIMAL RAGE lo protagonizan tus padres. Me anuncias una carta tuya cada semana, me alegro, porque Berta, mi cacatúa, tiene diarrea, y nada mejor que algo tuyo para limpiar su as de oros. Para lo de mari... te remito a tu hermana, que te podrá confirmar mi masculinidad (por cierto, dile que deje de llamarme). Ah!, haz un curso de ortografía, porque tienes más faltas que tu novia en la regla. Vuelve al agurejo donde creciste.

THE REAL GAME MASTER

por THE ELF

Tras la indudable calidad de PINOCCHIO y MAUI MALLARD, Disney Interactive contraataca con una de las licencias más importantes del presente año, TOY STORY. Un excelente arcade de gráficos renderizados programado por ese dream team llamado Traveller´s Tales. En la tercera página encontraréis un pequeño homenaje a ROMANCING SaGa 3.



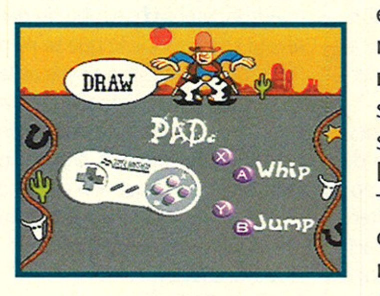
SNES-MEGA DRIVE
TOY STORY





DISNEY INTERACTIVE
REINO UNIDO
32 MEGAS

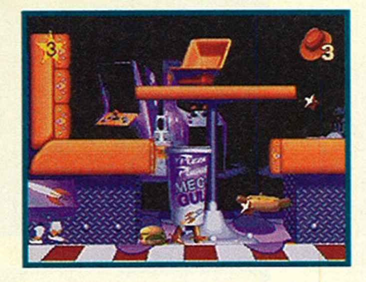
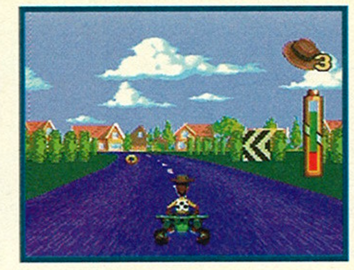
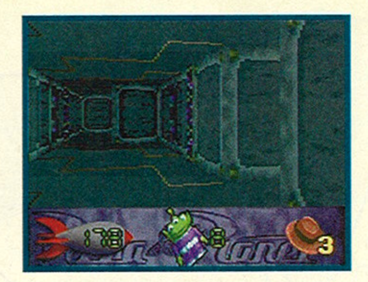
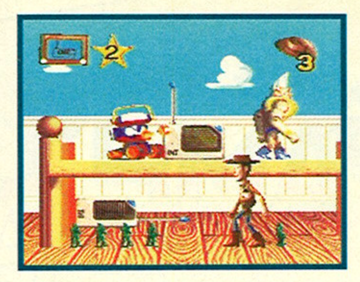
Traveller´s Tales debutó en el mundillo del videojuego en 1991 bajo el sello **Psygnosis** con un excelente arcade de plataformas llamado LEANDER para ***Amiga***. Tras un largo paréntesis volvieron a la acción con uno de los juegos más brillantes de 1994, nada más y nada menos que MICKEYMANIA en sus versiones ***SNES, MD, MCD*** y muy recientemente ***PlayStation*** (de la que os ofrecemos una extensa *preview* en este número a cargo de **R. Dreamer**). Para poner la guinda a su corta pero intensa carrera se han encargado de convertir la última película de **Disney**, TOY STORY para los no iniciados, a videojuego. Para situaros convenientemente he de deciros que todas las animaciones de del filme TOY STORY han sido realizadas integramente con ordenador, y



C I



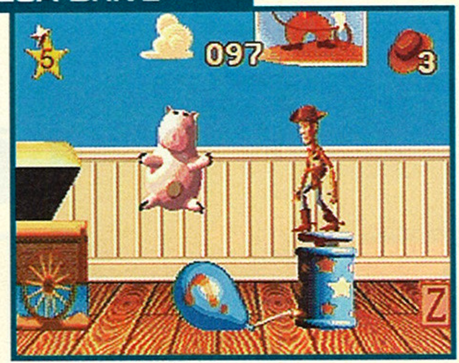


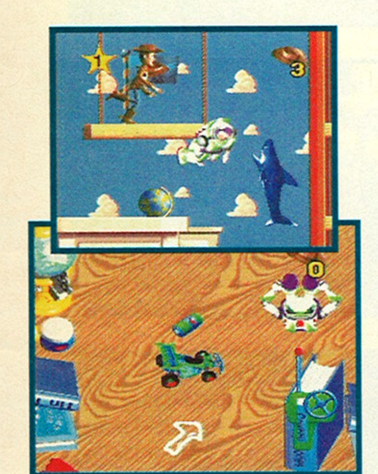
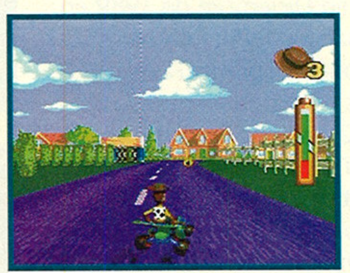





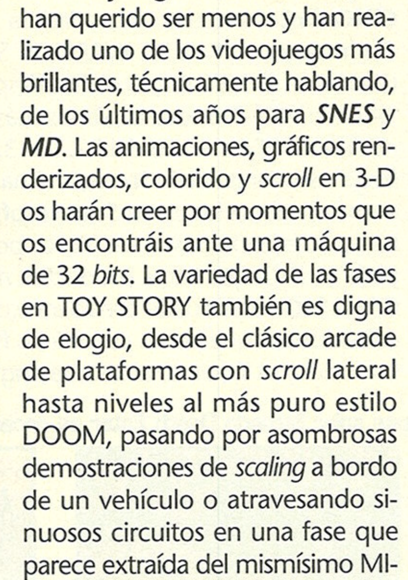
SUPER NINTENDO **C O M P A R A T I V A** MEGA DRIVE



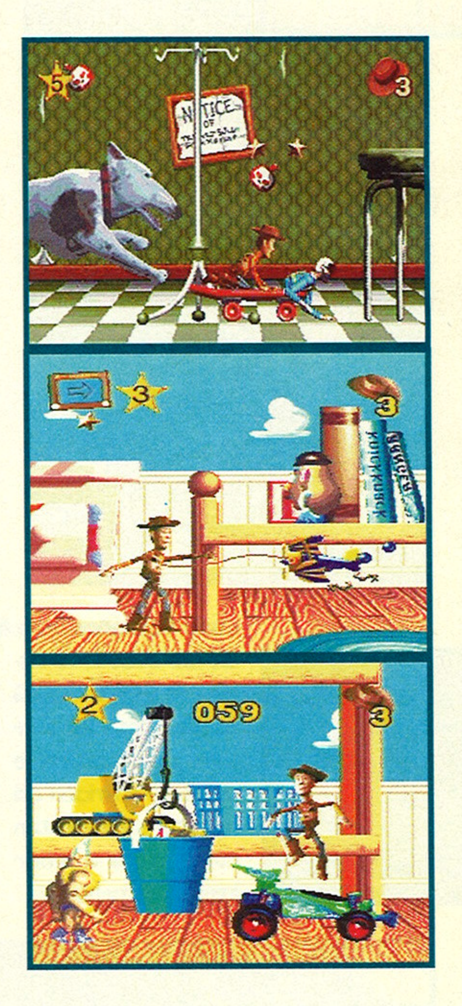
Los programadores de **Traveller´s Tales** siempre se han caracterizado por aprovechar y exprimir el *hardware* de **Mega Drive** hasta límites insospechados.

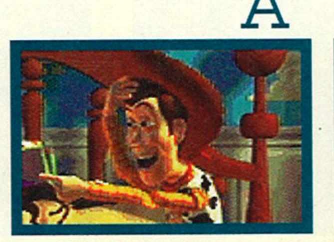


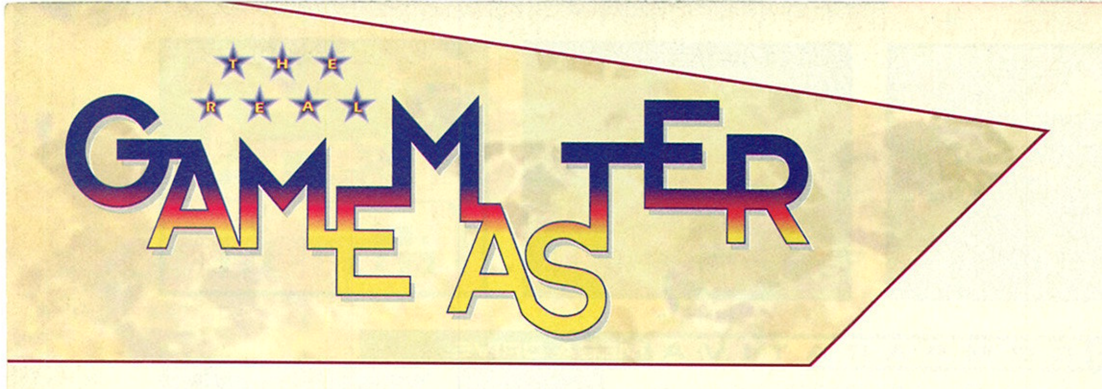
que los programadores y grafistas de **Pixar** han unido sus fuerzas a las inquietas mentes de la factoría **Disney**. El resultado final es algo más que una experiencia de la que podremos disfrutar en el próximo mes de Mayo. Pues bien, los programadores de **Traveller´s Tales** con **Andy Ingram** a la cabeza, no han querido ser menos y han realizado uno de los videojuegos más brillantes, técnicamente hablando, de los últimos años para ***SNES*** y ***MD***. Las animaciones, gráficos renderizados, colorido y *scroll* en 3-D os harán creer por momentos que os encontráis ante una máquina de 32 *bits*. La variedad de las fases en TOY STORY también es digna de elogio, desde el clásico arcade de plataformas con *scroll* lateral hasta niveles al más puro estilo DOOM, pasando por asombrosas demostraciones de *scaling* a bordo de un vehículo o atravesando sinuosos circuitos en una fase que parece extraída del mismísimo MICROMACHINES. Todo ello acompañado por unos soberbios gráficos renderizados sólo comparables a los observados en DONKEY KONG COUNTRY. Las diferencias entre versiones son mínimas, aunque de todos es conocida la mayor habilidad de **Traveller´s Tales** a la hora de exprimir hasta límites insospechados el *hardware* de ***Mega Drive***.

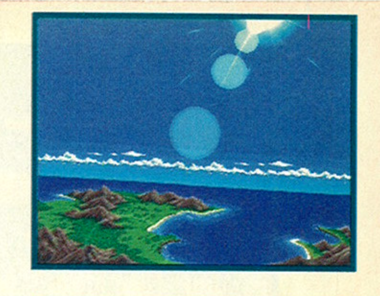


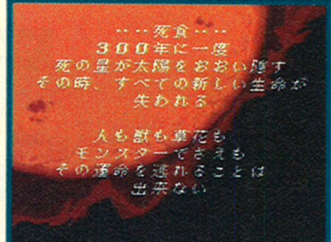
N E M A S





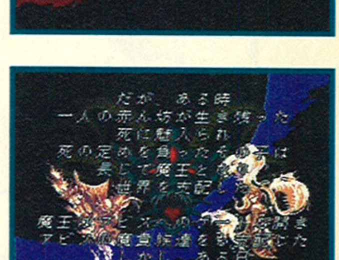




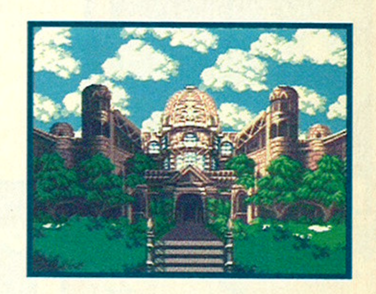
SUPER NINTENDO
ROMANCING SaGa 3

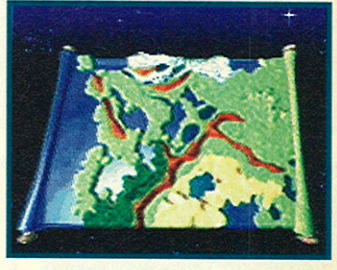


SQUARE SOFT
JAPON
32 MEGAS



Noviembre de 1995 fue testigo de la aparición de la tercera entrega para ***Super Famicom*** de la mítica serie de *RPG* **ROMANCING SaGa.** El enorme protagonismo de la saga FINAL FANTASY, eclipsado tan sólo por DRAGON QUEST y el tercer episodio de SEIKEN DENSETSU, habían relegado a esta trilogía legendaria a un segundo plano. La serie **ROMANCING SaGa** comenzó su andadura en Diciembre de 1989 en ***Game Boy*** con MAGIC WARRIOR SaGa (FINAL FANTASY LEGENDS en Occidente), dos años después del primer FINAL FANTASY en ***NES***. Tras dos capítulos más en la portátil hizo su aparición en ***SFC*** en enero del 92. Los 32 *megas* de esta nueva entrega mantienen el listón audiovisual al mismo nivel que en las demás producciones de **Squaresoft. ROMANCING SaGa** se ha caracterizado desde sus inicios por ser más completo, complejo y difícil que otros productos *made in* **Square. ROMANCING SaGa 3** se puede considerar como una auténtica pieza de coleccionista que jamás cruzará las fronteras de Japón para ser traducido, ni siquiera, al idioma anglosajón. Una lástima.





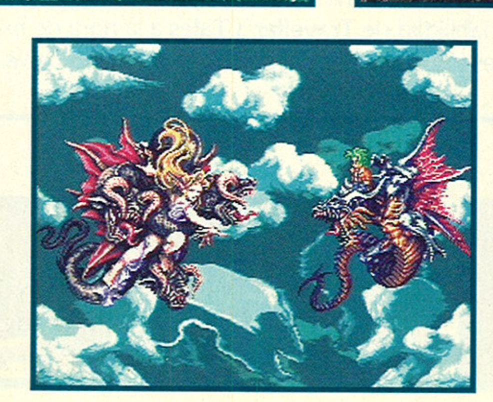
Cada 100 años un eclipse solar llamado Death Eater se encarga de sembrar el pánico en las bucólicas tierras de ROMANCING SaGa. Todas las criaturas nacidas durante el año de aparición del maldito eclipse están condenadas a morir irremisiblemente

















POR R. DREAMER

Algunos miembros de esta redacción adalides del puritanismo, como Mayerick, se han empeñado en acabar con esta sección. Dedicarse a desempolvar cajas repletas de telarañas con títulos a los que no juega ni mi abuela, ya me diréis que mérito tiene. Os rogaría que si le veis por las salas de juego, cosa que dudo, le aconsejéis que de vez en cuando eche un vistazo a nuestro TOP TEN para que se ponga al día.

Para conseguir este curioso truco de Modo TV, seguid estos pasos: comenzad una partida, y en cualquier punto del juego pulsad START para pausar RAYMAN.

MODO TV



Una vez pausado el juego, mientras mantenéis firmemente apretado el botón R2, introducid la siguiente secuencia, CIRCULO, CIRCULO, IZDA., CIRCULO, CIRCULO y ya está.

CONTINUACIONES

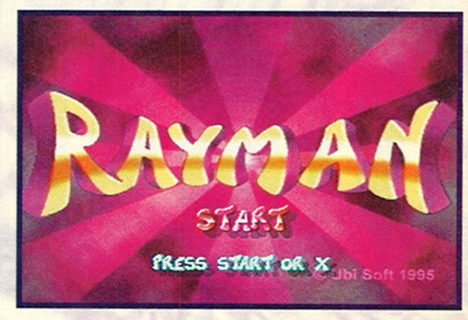


Cuando sólo os queden 3 continuaciones o menos en el contador, deberéis pulsar ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, con el despertador en marcha.

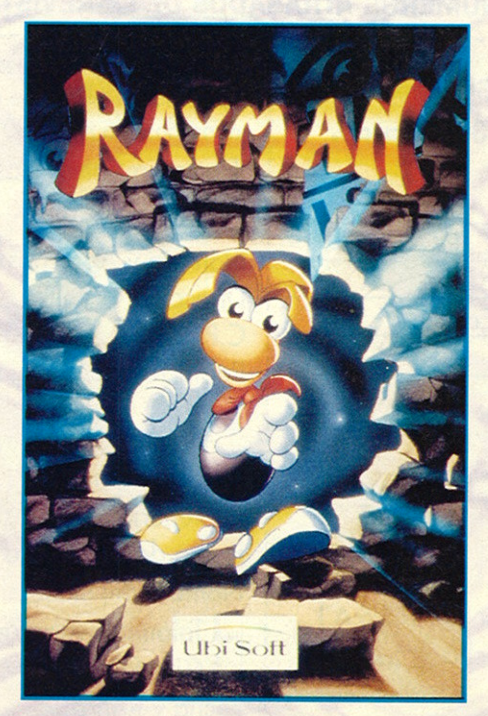
PLAYSTATION

• • DE TODO UN POCO• •

RAYMAN es el primer título de plataformas para *Playstation*. Aquí tenéis unos cuantos trucos que os ayudarán en vuestra misión. Para conseguir 10 *continues*, lo que será de gran utilidad en este juego, deberéis agotarlos hasta que os resten 3 o menos en el contador. Una vez aquí, y con el despertador en marcha, ejecutad la siguiente combinación: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA. 10 jugosas continuaciones os serán obsequiadas. Si queréis conseguir que un pequeño monitor aparezca en la zona superior de la pantalla, mostrando todos los movimientos de Rayman, seguid los siguientes pasos: Comenzad una partida y pausad el juego y, mientras mantenéis firmemente pulsado R2, introducid CIRCULO, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO. Como anécdota, para disfrutar contemplar la *intro* larga de Rayman, justo cuando aparezca el logo de **Ubi Soft** pulsad L1, L2, R1, R2 hasta que salga la pantalla de ladrillos. Con START pulsado esperad a que la pantalla se oscurezca y lo habréis conseguido.









Al desaparecer este logo mantened apretados L1, L2, R1, R2 hasta que aparezca la pantalla de ladrillos. Aquí mantened pulsado START hasta que desaparezca la pantalla.

FEVER PITCH

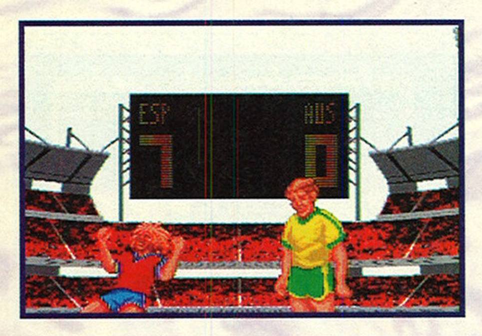
MEGA DRIVE

• • NIVELES SUPERIORES• •

Las letras en rojo de los passwords se corresponden con las de color amarillo en el juego. Estos *passwords* os permitirán jugar con la selección de Brasil en cualquiera de los niveles que comprende este cartucho futbolístico.







ASIA:

BLABBBBBBBCCVP IRAN
BBBBBBLGBFCD CHINA
BCBBBBKDXGLN AUSTRALIA
BCLBBBLCDKWXX JAPON
BCMBBBLBVKB62 FINAL A. SAUDI

AFRICA:

BCMBBBLGVMLL MALI
BMMBBBLFBNWVX TUNEZ
BMMBBBLKBPB4L GHANA
BMMBBBLPBRCDX EGIPTO
BMMFBBLCXTBNZ CAMERUN
BMMFBBLHXVCX2 IVORY COAST
BNMFBBLCDWM6S FINAL ZAMBIA

AMERICA:

BNMFBBLHD2CL4 BOLIVIA
BNMFBBLMD4LVQ ECUADOR
BNMF4BLBV5C4G USA
BNMF4BLGV6LD8 COLOMBIA
BNMF4BLLV7WNX URUGUAY
BNMF4BLQV8BXL MEXICO
BNMF4BVBV9M6N FINAL ARGENTINA

EUROPA:

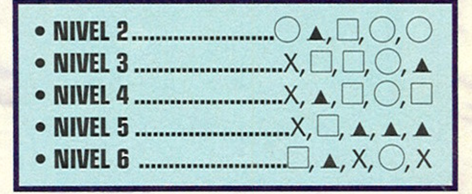
BNMF4BVGVFMLQ PORTUGAL
BNMF4BVLVGVVT SCOTLAND
BNMF4BVRXLC42 BULGARIA
BNRF4BUCXQLD4 SUECIA
BNRF4BVHXTLN6 ESPAÑA
BNRF4BVMXVBXN FRANCIA
BNRF4BVRXXM6B HOLANDA
BNRF4BVCX1B6Z FINAL ALL STARS

TWISTED METAL

PLAY STATION

• • PASWORDS • •

Corren ciertos rumores de que este juego está causando graves daños en la personalidad de **De Lucar**. Ultimamente le tiemblan los párpados y sus labios se retuercen sin sentido cada vez que mira al monitor. Tras realizar varios viajes con el Inserso, junto a **Asikitanga**, su estado ha sufrido una leve mejoría. Si no queréis acabar como él echad un vistazo a las claves que os damos más abajo.



- NIVEL 2 .... ○ ▲, □, ○, ○
- NIVEL 3 .... X, □, □, ○, ▲
- NIVEL 4 .... X, ▲, □, ○, □
- NIVEL 5 .... X, □, ▲, ▲, ▲
- NIVEL 6 .... □, ▲, X, ○, X



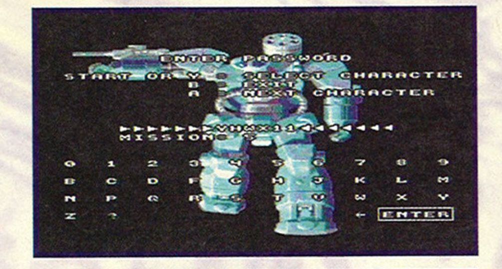


MECHWARRIOR 3050

SUPER NINTENDO

• • PASWORDS Y MUNICION INFINITA• •

La dificultad que entrañaba este cartucho para *Super Nintendo* mantuvo en jaque a uno de nuestros más productivos redactores. Si en aquel entonces hubiera tenido estas claves de acceso a las diferentes fases, y encima con munición infinita, seguramente no habría terminado sus días en un apartado manicomio de Villalpando susurrando misteriosos conjuros al amanecer.



SATALICE: 65C816
RIDDERKERK: B1GBND
AVON: FSPRNG
COMSTAR: YHWX11
MUNICION INFINITA: M1R0G3

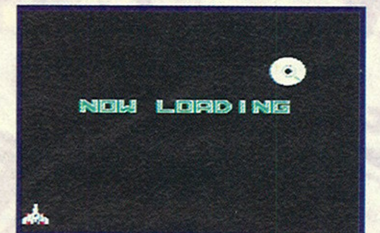


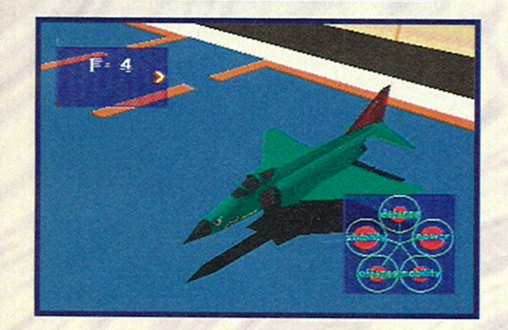
AIR COMBAT

PLAYSTATION

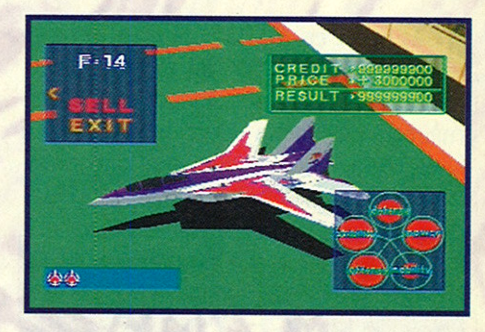
• • DINERO Y OTROS SOUVENIRS • •







Para aquellos que no recuerden como hallar la pantalla secreta de *loading* con los CD ahí va el truco: presionad CIRCULO y R1 justo antes de que aparezca la pantalla con el *logo* del pájaro y *loading*, en cualquier punto del juego. Si lo habéis hecho correctamente, en vez de esa pantalla aparecerá una nueva con tantos CD como segundos queden de carga. Es aquí donde deberéis introducir los códigos siguientes para vuestro beneplácito y algarabía. Empezar con un crédito de 999.999.900 os costará ser lo bastante rápidos como para realizar esta secuencia en la pantalla indicada anteriormente: ABAJO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, y CIRCULO + TRIANGULO dos veces. Después de la segunda vez tendréis que dejar los dos botones apretados hasta que aparezca un muñecote llamado Pooka de DIG DUG en una esquina de la pantalla. Si ahora visitáis la selección de aviones seréis testigos del milagro. Para elegir naves con distintos colores a los originales del juego haced los siguiente, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1. Continuad pulsando R1 hasta que aparezca una nave en una esquina de la pantalla. El mismo truco pero para la opción de dos jugadores es el siguiente, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO. La última vez que pulséis esta tecla no la soltéis hasta que un insecto haga su aparición en pantalla. Por último, si queréis elegir diferentes pilotos desde las primeras fases pulsad START 10 veces mientras mantenéis apretado R1. Recordad que deberéis dejar pulsado START después de la décima vez.



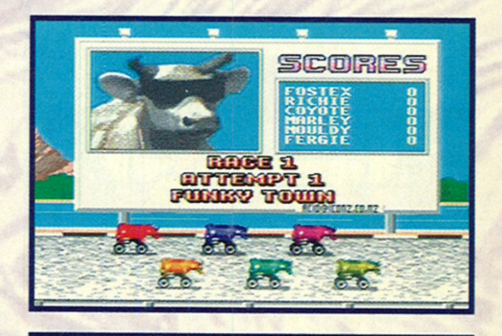
SUPER SIDMARKS

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

La conversión para los 16 *bits* de **Sega** de uno de los títulos más divertidos de ***Amiga***, SKIDMARKS, es una pasada y de lo más jugable que hemos encontrado para esta consola en los últimos tiempos. Si deseáis sacarle el mayor partido posible no perdáis el tiempo, enchufad vuestra ***Mega Drive*** y disfrutad como enanos con los nuevos vehículos: una vaca, una sombra y un Fórmula 1. También podréis obtener mayor potencia y, por supuesto, acceder a las diferentes competiciones que tienen lugar en este simpático cartucho.





PASSWORDS

SPRINTER: PROLEAGUE
GUARDIAN: ACID GRAND PRIX
CHOCMILK: BOVINE WARRIOR
SPACEMAN: ZERO (NEARLY) GRAVITY

NOMBRES

SAVAGE: EXTRA POWER
KRAZED: CONDUCIR CON UN F1
MOOMOO: CONDUCIR CON UNA VACA
SHADOW: CONDUCIR UNA SOMBRA

DESTRUCTION DERBY

PLAYSTATION

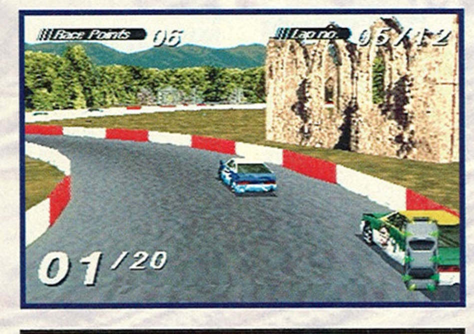
• • MAS PASSWORDS • •

DESTRUCTION DERBY es uno de los títulos automovilísticos más completos para ***PlayStation*** con la posibilidad de fundir los coches de los adversarios a golpes. Los jugadores más avezados (no creo que haya muchos todavía) habrán podido comprobar que al terminar primero en la temporada pueden escoger un nuevo circuito. Este se encuentra situado junto a las ruinas de un monasterio e incluye un túnel, el único del juego. Para disfrutar de esta novedad no será necesario acabarse el juego en primera posición, bastará con empezar en la modalidad *Wreckin* un campeonato (*Championship*) con el nombre de REFLECT! Si acudís a *Practice* podréis comprobar que ahora aparece una interrogación entre los circuitos a seleccionar. Es el que corresponde al monasterio. También hay otros nombres que al ser introducidos os darán una recompensa. Por ejemplo, !DAMAGE! os proporcionará inmunidac ante las emebestidas de los contrarios y con NPLAYERS tendréis la oportunidad de elegir el número de competidores en una carrera. Esta nueva opción la hallaréis después de elegir el circuito que más os guste. Me parece que este mes no os podéis quejar.

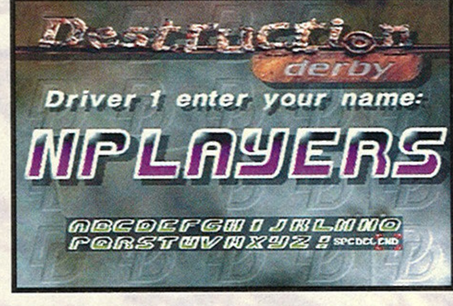




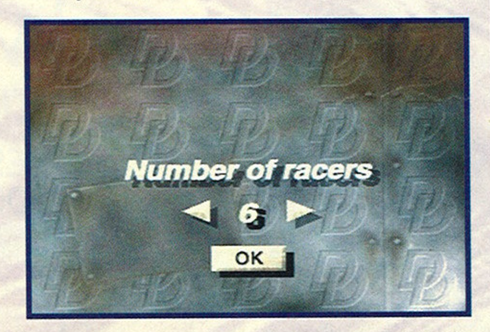








Este código os permitirá elegir el número de participantes en una competición. Qué más se puede pedir.



TRUCOS del LECTOR

X-MEN

SATURN

Pantalla de seleccion de luchador, 2 sg. en lobezno, 2 sg. spiral, hasta iceman, a coloso, a cyclops, a lobezno, vas a la derecha de lobezno (mirar), bajas a silver samurai, y aquí paras 2 sg. y pulsas, puño y patada fuerte y patada floja a la vez. Entonces aparece Akuma.

GOLPES DE AKUMA

• HELICOPTERO: ↓ ↙ ← PATADA (TAMBIEN EN EL AIRE)
• BOLA: ↓ ↘→ PUÑO (EN EL AIRE DOS BOLAS)
• GANCHO: PUNCH DRAGON

ESPECIALS MAX LEVEL

• 1: ↓ ↘→↓ ↘→ Y PUÑO FUERTE
• 2: →↓ ↘→↓ ↘ Y PUÑO FUERTE

ESPECIALS MEDIUM LEVEL:
←↓ ↙ Y PUÑO FUERTE

Lázaro Fernández "DOK" (ALKORKON)



**Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER**

resultados de concursos

CONCURSO MAUI MALLARD

LOS GANADORES DE ESTE FANTASTICO CONCURSO HAN SIDO:

Johnny Barhoum Tannous (Madrid)

Francisco José González (Sevilla)

Angel Muñoz Ortiz (Madrid)

Pedro Lidón Roca (Murcia)

José Luis Alemán (Madrid)

Jorge Goicoechea Argul (Bilbao)

Helio Emmanuel Agria Moita (La Coruña)

Jesús Navascues Méndez (Burgos)

Vicente Garcés Zurrón (Zaragoza)

Julio Fuertes (Huelva)

Marcelino Tórtola Prieto (Córdoba)

Daniel Meira Pérez (Pontevedra)

Salvador Oliver García (Alicante)

Antonio de Toro Martínez (Sevilla)

Santiago Martínez Barco (Badajoz)

Valerio Sevilla Gutiérrez (Granada)

Luis González Caridad (Madrid)

Javier Moya Contes (Albacete)

David Herrero García (Barcelona)

Antonio Acosta Martín (Bilbao)

Alejandro Zaragoza Casanova (Alicante)

Isaac Vivero Caldeiro (Murcia)

Eduardo Romero Guerrero (Málaga)

Victor Vázquez González (Orense)

Manuel Zuazo Calvo (Zaragoza)

CONCURSO RAYMAN

LOS GANADORES DE ESTE FANTASTICO CONCURSO HAN SIDO:

Fernando Moreno Rocha (Madrid)

Gregorio Argul Sánchez (Bilbao)

Javier Carrasco Lito (Sevilla)

Eva Gámez Gómez (Madrid)

Mariano Carrillo de la Torre (Murcia)

Sergio López Valle (Zaragoza)

Juan Fco. Márquez Ruiz (Almería)

Severino Boix Martínez (Alicante)

Mario Romero Ramada (Valencia)

Pedro Ariol Mango (Cáceres)

Antonio Alberto Ramírez (Madrid)

Carmen Moreno Figueras (Logroño)

María Isabel Escribano Ruiz (Cuenca)

María del Carmen Pérez Luque (Madrid)

Marta Chaos Ruiz de Pellón (Huesca)

Daniel García Kent (Albacete)

Jon Salvador Escáriz (Vizcaya)

Jorge Felipe López (Castellón)

Emilio Lima González (Barcelona)

Carlos García Velázquez (Sevilla)

PAC ha vuelto... y está HAMBRIENTO!!!

PAC-PANIC

Tú y PAC... juntos de nuevo en Mega Drive, Gameboy y CD-i.

namco

Philips Media

